
CODED SOUL
コーデッドソウル
—受け継がれしイデア—

このソフトウェアの解説書およびPSP®（PlayStation®Portable)の取扱説明書に書かれている注意事項をよくお読みのうえ、正しい方法でご使用ください。解説書および取扱説明書は大切に保管してください。
小さいお子さまには、保護者の方がお読みのうえ、安全にお使いください。

健康のためのご注意

⚠警告

光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害（失神など）などの症状（光感受性発作）が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠注意

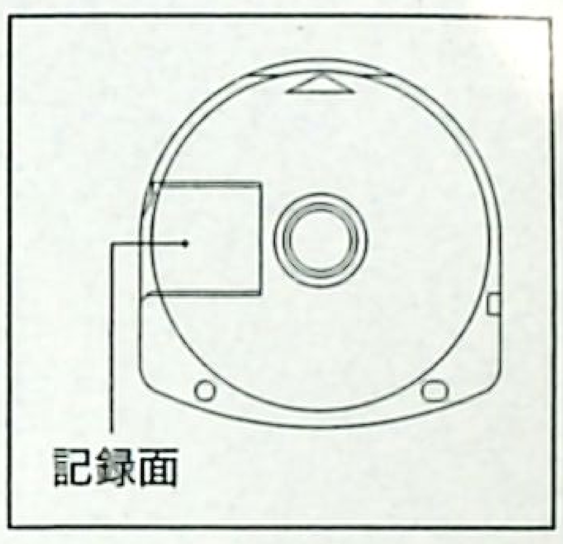
こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

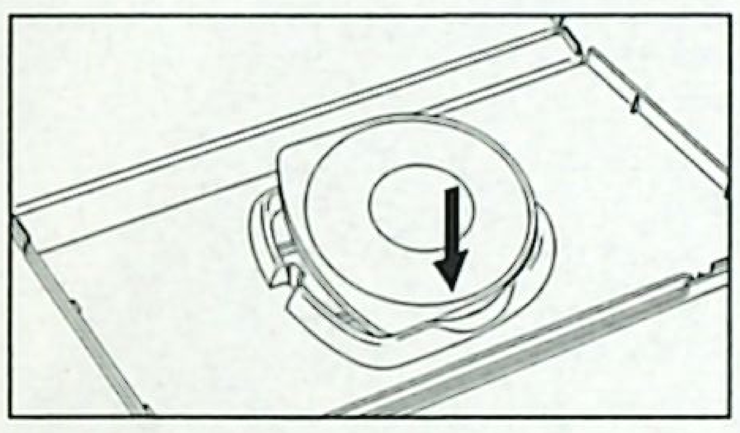
- **プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。**
- **疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。**
- **プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。**
- **プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。**

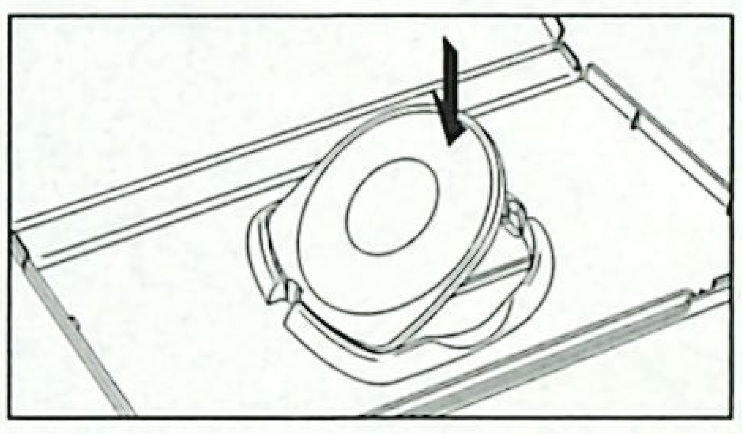
使用上のご注意

●このソフトウェアはPSP®（PlayStation®Portable)専用です。他の機器で使うと、機器やUMD®が故障する原因となることがあります。●ディスクに傷を付けないよう、ていねいに扱ってください。傷が付くとプレイできなくなることがあります。●暖房器具の近くや車中など、高温／多湿になるところに置かないでください。●裏面の開口部（UMD®の記録面：図参照）にさわらないでください。誤ってディスクの記録面に汚れが付いた場合は、柔らかい布で軽くふいてください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。



UMD®の取り出し／収納方法





UMD®を取り出し／収納するときは、指などを挟まないよう十分注意してください。

UCJS 10061

CONTENTS

PSP® (PlayStation®Portable)のアップデートについて

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントからのお知らせ

この"UMD"には、PSP® (PlayStation®Portable)のアップデート(更新)データが含まれています。ゲームを起動してアップデートを促す画面が表示されたときは、アップデートが必要です。

PSP®のアップデートを実行する

"UMD"をPSP®本体にセットすると、ホームメニューの[ゲーム]に、アップデートデータが右のようなアイコンで表示されます。アップデートアイコンを選択し、画面の指示に従って操作すると、PSP®のシステムソフトウェアをアップデートできます。



■アップデートを始める前に、次のことをしてください。

・バッテリーが充電されていることを確かめる。
・ACアダプターをつなぐ。

■アップデート中に電源を切ったり、"UMD"を抜いたりしないでください。

アップデートが中断されると、故障の原因となります。

アップデートが成功したことを確かめるには

ホームメニューの「設定」を選んで、「本体設定」から「本体情報」を表示します。「システムソフトウェア」にアップデートデータのバージョン番号が表示されていれば、正しくアップデートされています。

お問い合わせ？

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター
URL http://www.jp.playstation.com/support/
TEL 0570-000-929(PHS、一部のIP電話でのご利用は 03-3475-7444) 受付時間10:00～18:00

※ゲームの攻略法などに関するご質問にはお答えできません。あらかじめご了承ください。

お客様にご提供いただく個人情報(お問い合わせなど)のお取り扱いにつきましては、PSP® (PlayStation®Portable)の取扱説明書、または上記URLをご覧いただくか、インフォメーションセンターにお問い合わせください。


”モノリスゲート“

それは異世界へとつながる扉――

西暦20XX年――
大西洋のバミューダ海域から、
巨大な石柱“モノリスゲート”が発見された。
アメリカ政府の特遣調査隊によって
これが未知の材質で造られた物であることが判明。
政府は秘密裏に、“モノリスゲート”を
軍の極秘研究施設“エリア51”へ移送した。
“モノリスゲート”専門の研究委員会
『プロジェクトコード・チェイサーズ』による調査が開始されたのである。

それから10年の月日が流れた――



登場キャラクター



ジェイ

元はアメリカ空軍宇宙団AFSPCに所属していたパイロット。現在は、CC(コード・チェイサーズ)施設において、ゲイル少年の護衛任務についている。24時間ごとに体内の浄化治療を必要とする、特殊な病気を抱えている。

メイ

ゲイル少年の専任看護係として、民間から登用された女性。おっとりした優しい性格で、ゲイルが心を許す唯一の存在である。ジェイに惹かれているが、血の繋がらぬ妹であるリサに遠慮し、想いを伝えられないでいる。



ゲイル

"モノリスゲート"とのシンクロ能力を持つ少年。幼い頃に事故で両親を失い、自身も車椅子での生活を強いられている。実験のためCC施設に体よく軟禁されていることを不満に思い、メイ以外の大人たちに不信感を抱いている。

登場キャラクター



リサ

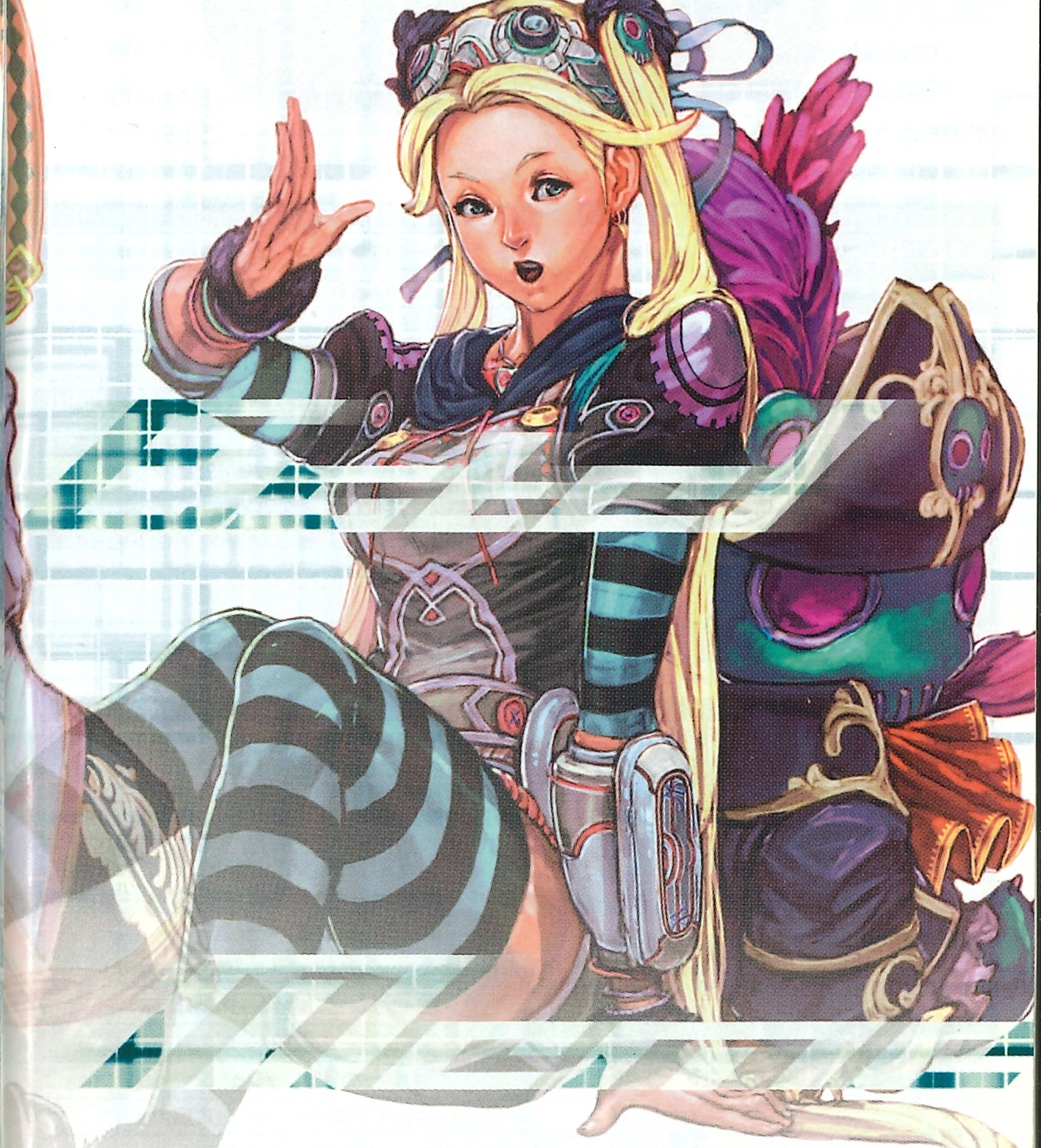
優秀な科学者で、現在の“モノリスゲート”調査プロジェクトの中心人物。本来は優しい性格だが、気持ちを素直に表すのが苦手。義理の姉であるメイにもひねくれた態度をとってしまうところがある。

フリーマン

CC警護隊の指揮官で、ジェイの直属の上官。ジェイが難病を背負うことになった経緯に関わっており、そのことに責任を感じている。

エステル

CC戦技研に所属する少女。MIT(マサチューセッツ工科大学)を飛び級で進学し、首席で卒業したというコンピュータ工学の天才。技術面でジェイをサポートする。



ミーム

エステルと、彼女の祖父でCCの技術主任であるジェロウが共同開発した、対話型スーパーコンピュータ。愛称は「ミーくん」。

ゲームの操作

CC研究施設(→**P.13**)／異世界"イデア"(→**P.20**)／戦闘画面(→**P.22**)での操作方法を紹介します。

PSP®（PlayStation®Portable）



	CC研究施設	異世界イデア
アナログパッド	キャラクターの移動	
方向キー	コマンドや項目の選択	
Lボタン	コマンド画面等でのページの切り替え	
Rボタン		
○ボタン	話す／調べる／コマンドの決定	
×ボタン	コマンドのキャンセル	
△ボタン	キャンプ画面（→**P.14**）を開く	キャンプ画面を開く
□ボタン	コマンド画面等でヘルプを表示	コマンド画面等でヘルプを表示／マップ（→**P.20**）を表示
STARTボタン	使用しません	
SELECTボタン		
HOMEボタン	ゲームの終了	

戦闘での操作

アナログパッド	キャラクターの移動
Rボタン＋アナログパッド	緊急回避（→**P.24**）
方向キー	コマンドメニュー（→**P.23**）での項目選択
方向キー↑↓	ルールブレイカー（武器）の切り替え（→**P.24**）
方向キー←→	ターゲットの変更
Lボタン＋○ボタンまたは×ボタン	絆リフレクションを発動
Rボタン	ガード（→**P.24**）／モンスターの捕獲（→**P.27**）
Rボタン＋○ボタン	バトルメンバーの集合（→**P.25**）
Rボタン＋×ボタン	バトルメンバーの散開（→**P.25**）
Rボタン＋△ボタンまたは□ボタン	カメラのリフレッシュ
□ボタン	攻撃（移動中に押すとダッシュ攻撃）
△ボタン	チャージ攻撃（→**P.24**）
○ボタン	アビリティ攻撃（→**P.24**）／コマンドメニューの決定
×ボタン	アビリティ攻撃／コマンドメニューのキャンセル
STARTボタン	コマンドメニューを開く
SELECTボタン	カメラ位置変更
HOMEボタン	ゲームの終了

ゲームの始め方

最初からプレイする場合

PSP®（PlayStation®Portable）本体に『Coded Soul』の“UMD”を正しくセットし、電源を入れてください。デモムービーが流れたあと、タイトル画面が表示されます（デモムービーは◎ボタンでスキップできます）。タイトル画面でSTARTボタンを押し、続けて“NEW GAME”を選択してください。





続きからプレイする場合

本作品のセーブデータがある場合は、続きからプレイすることができます。“LOAD GAME”を押すとセーブデータの一覧が表示されますので、任意のデータを選択してください。



“メモリースティック”について

"メモリースティック デュオ"、"メモリースティック PRO デュオ"（以下"メモリースティック"）を使用すると、ゲームの進行状況をセーブすることができます。なお、セーブには576KB以上の空き容量が必要となります。

ゲームの進め方／セーブについて

ゲームの流れ



プレイヤーは主人公ジェイを操作し、“モノリスゲート”を抜けた先にある異世界“イデア”を探索します。ゲームデータのセーブは、CC施設で行えるほか、各章の終了時にも実行することができます。

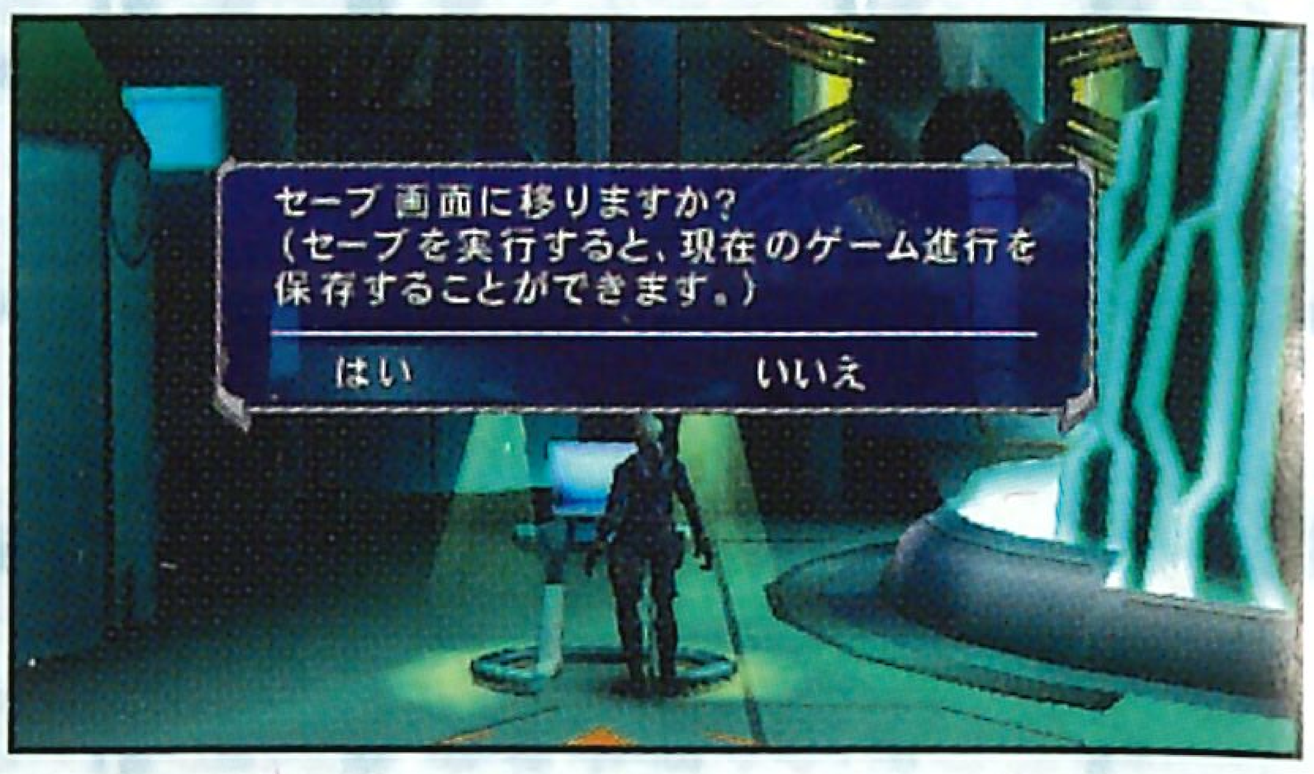
会話／調べるは◎ボタン

CC施設／異世界“イデア”での、人々との会話／扉の開閉／対象を調べる行為は、◎ボタンで行います。写真のような「！」マークがついた場所／物／人物に対して実行できます。



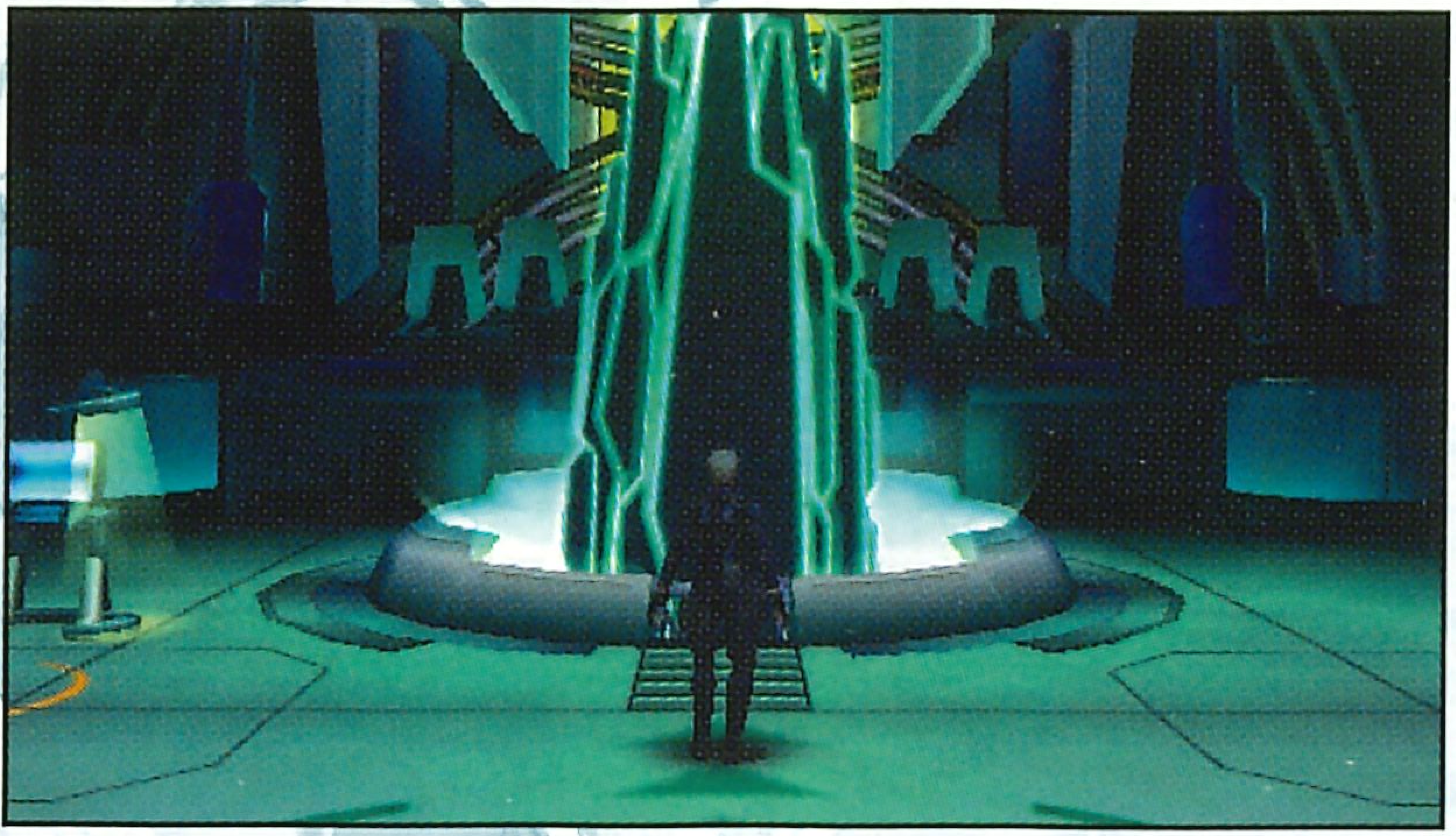
セーブの仕方

CC施設の“モノリスゲート”左にあるコンピュータのモニタを調べると、セーブ画面に移行することができます（各章の終了時／VRシステムメニュー終了時などにもセーブが行えます）。セーブ可能なファイル一覧が表示されますので、任意のファイルを選んでください。なお、すでにセーブしたデータがあるファイルを選んだ場合、データは上書きされます。

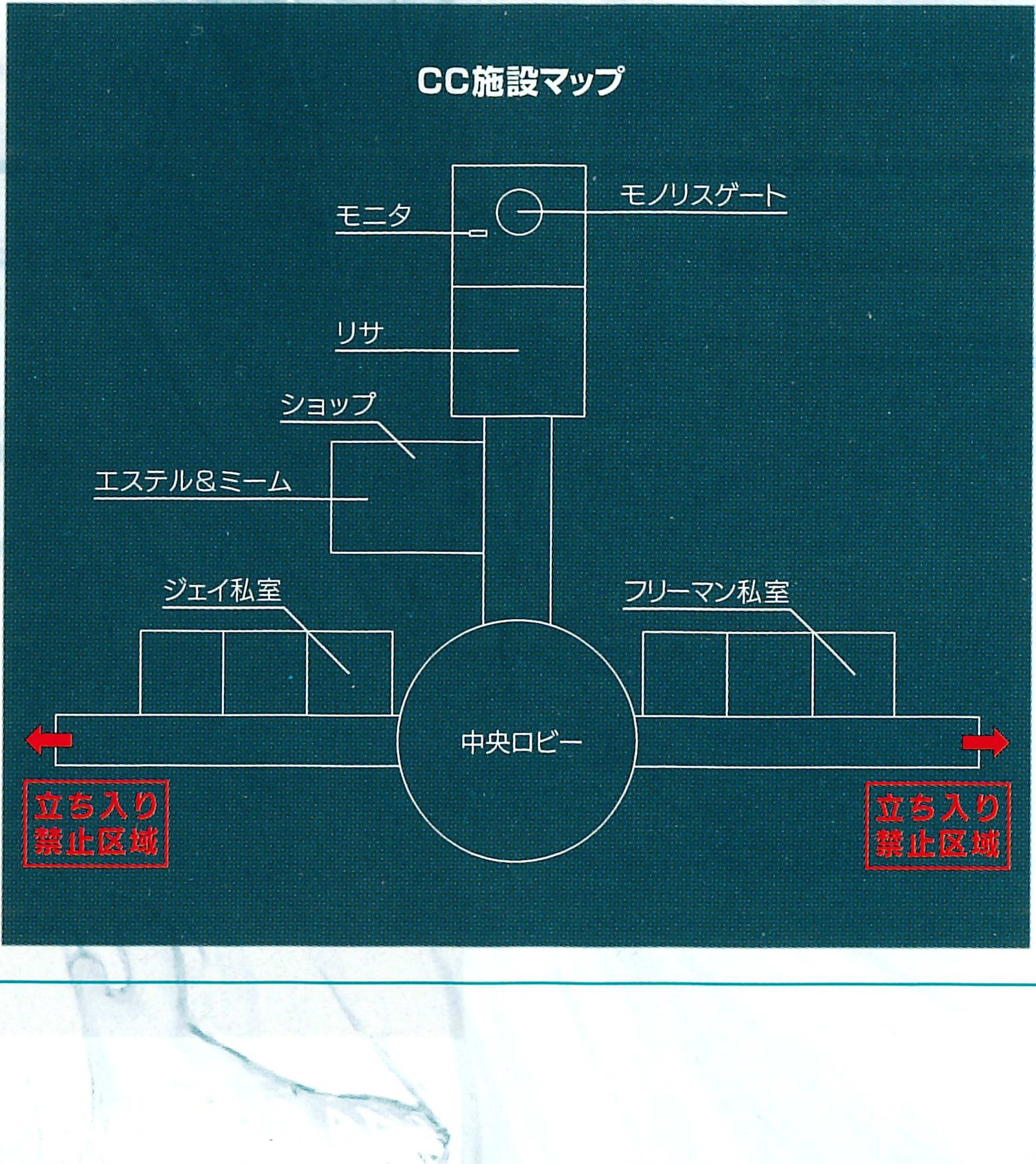




CC（コード・チェイサーズ）施設



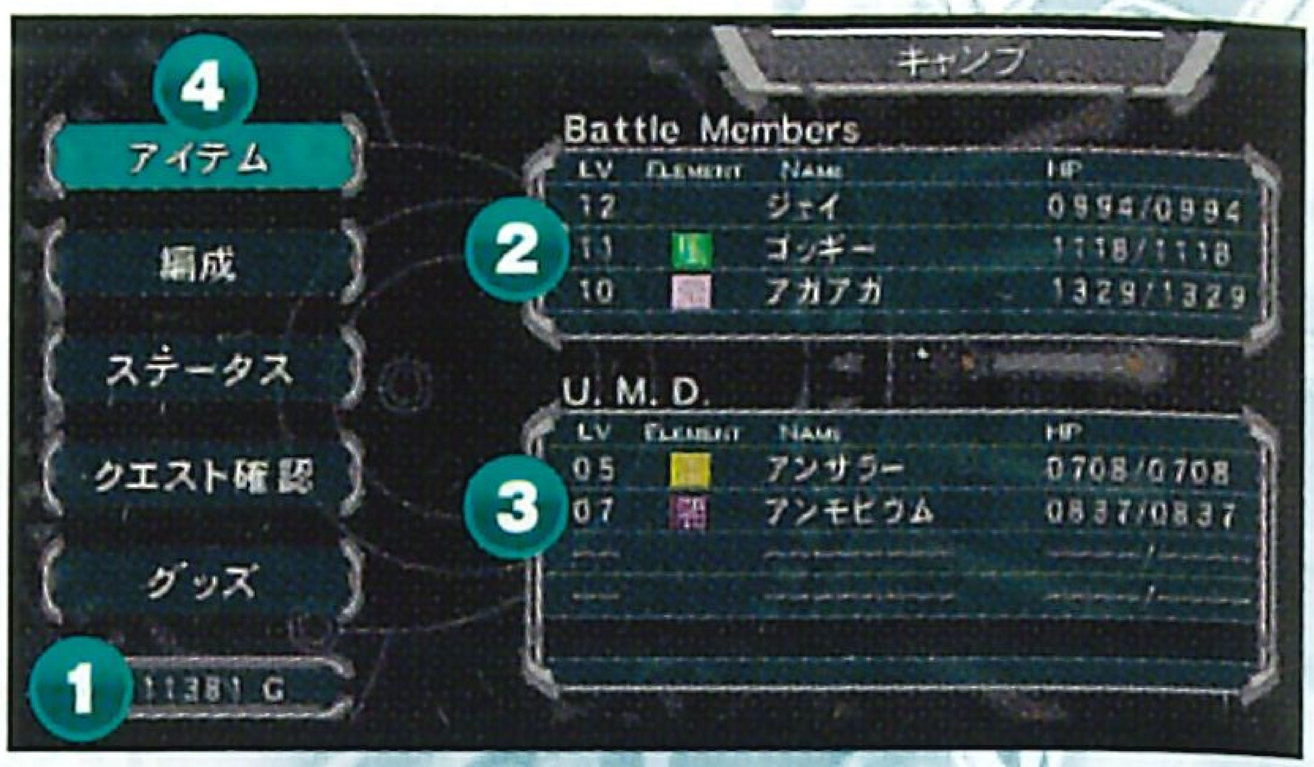
ゲームの舞台となるのは、CC施設の内部です。これは“エリア51”の地下深くに建設された巨大施設で、移送された“モノリスゲート”や異世界に関する研究のほか、戦技研究なども行われています。プレイヤーは、“モノリスゲート”を通じてCC施設と異世界“イデア”を行き来し、ゲームを進めていきます。



キャンプ画面の情報

キャンプ画面の見方

CC施設／異世界“イデア”の移動画面で△ボタンを押すと、さまざまな準備を整えることができるキャンプ画面が表示されます。

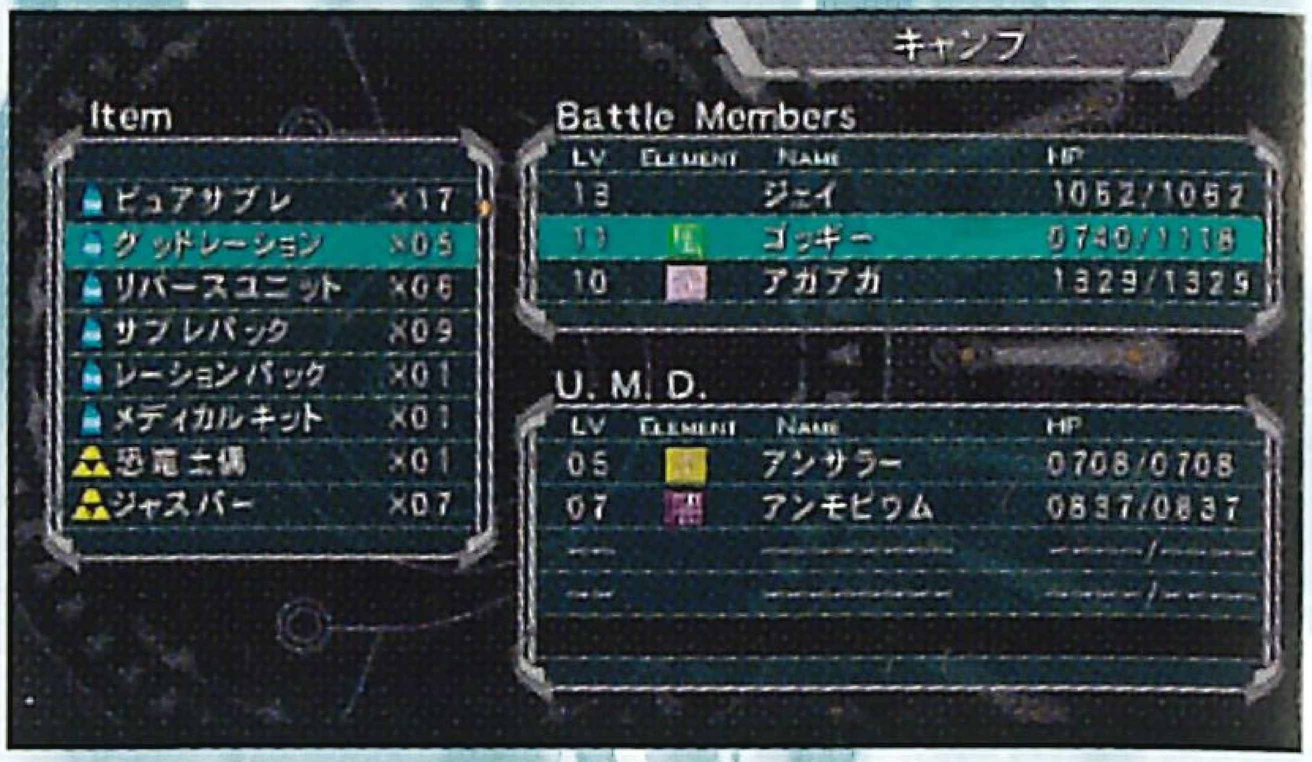


1	現在の所持金です。“G”は、通貨単位“GEM”を意味します。
2	パーティ内にいる、戦闘を行うメンバーの簡易ステータスです。バトルメンバーには、モンスターを最大2体まで入れることができます。なお、ジェイはメンバーから外すことはできません。
3	パーティ内のモンスターのうち、ジェイが携帯するU.M.D.に記録されたモンスター(→**P.27**)の簡易ステータスです。
4	キャンプ画面で使用できるコマンドです。

キャンプコマンドの使い方

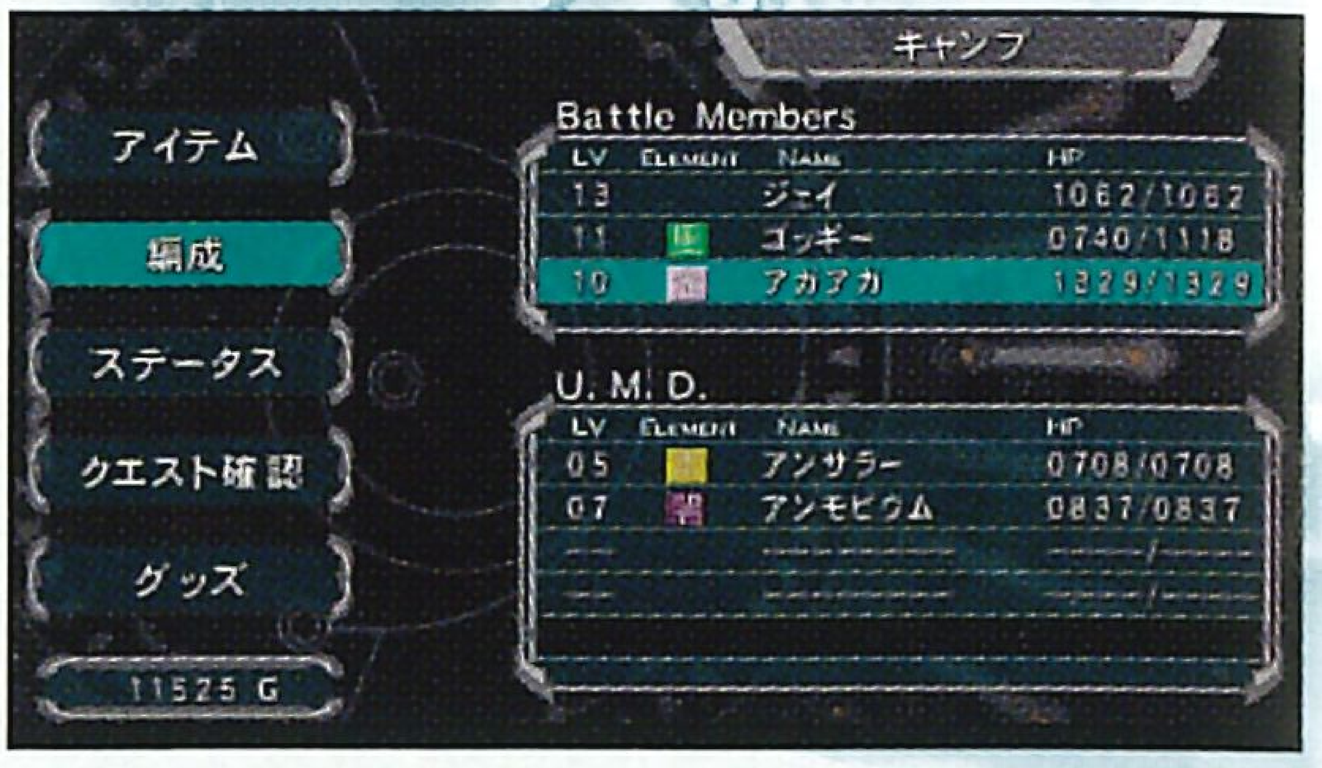
アイテム

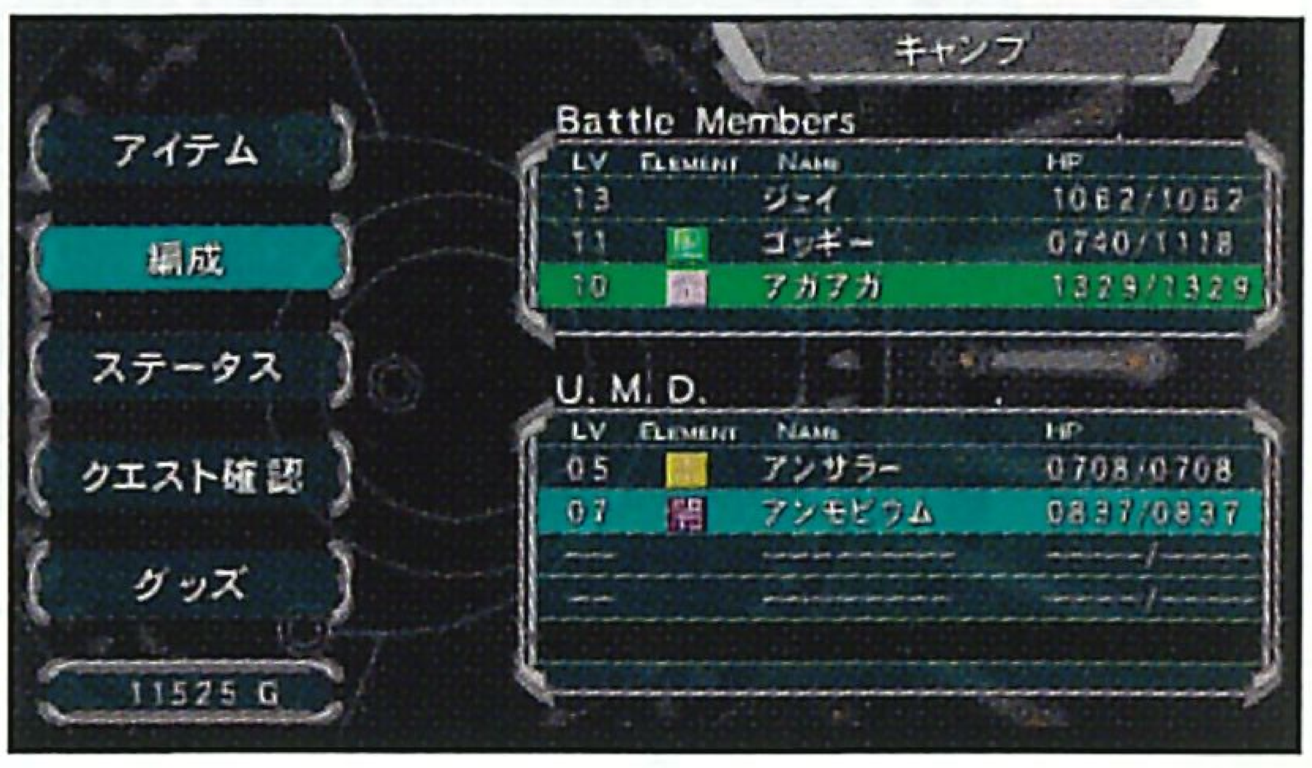
所持している消費アイテム／換金可能アイテムの、確認／使用を行います。■ボタンで各アイテムのヘルプメッセージが表示されます。消費アイテムを使う場合は、アイテムと使用対象を選んで決定してください。



編成

バトルメンバーのモンスターを、U.M.D.のモンスターと入れ替えることができます。バトルメンバーから外したいモンスターを選択したあと、加えたいモンスターをU.M.D.から選んでください。





ステータス

パーティメンバーのステータスを確認できます。メンバーを選んで◎ボタンを押すと、より詳細なデータが見られるステータスメニューが表示されます。なお、ジェイとモンスターでは、ステータスメニューの内容が一部異なります。





1	パーティメンバーの一覧です。黄色で表示されるモンスターは、カルマ(→**P.32**)を全達成していることを示します。
2	カーソルを合わせたメンバーのステータスです。見方は下記を参照してください。
3	ジェイの場合、装備中の武器とアクセサリーが表示されます。L ボタン／R ボタンで、付加されているアビリティが表示されます。
4	モンスターの場合、習得済のアビリティが表示されます。L ボタン／R ボタンで、装着されているパラメータセル(→**P.30**)が表示されます。

各パラメータの見方

※ジェイとモンスターでは表示項目が一部異なります。

LV	メンバーのレベルです。ジェイは戦闘で一定の経験値(→**P.27**)を取得するとレベルアップしますが、モンスターのレベルは固定です。
ELEMENT	メンバーの属性(→**P.26**)です。
HP	ヒットポイントです。
攻撃力	物理的な攻撃力です。
防御力	物理的な防御力です。
魔力	アビリティでの攻撃力です。
魔法防御	アビリティ攻撃に対する防御力です。
移動速度	戦闘時の移動速度です。数値が高いほど速く移動します。
NEXT(ジェイのみ)	レベルアップに必要な経験値です。
指示(モンスターのみ)	選択されている指示(→**P.23**)です。

≫ステータスメニュー／アビリティ詳細

付加されているアビリティの効果／威力などを確認できます。ジェイの場合は、装備中の武器／アクセサリーで付加されたアビリティが表示されます。モンスターの場合は、強化プレート(→**P.30**)が表示され、習得済のアビリティ／攻撃アビリティに付加されたサポートセルの情報が表示されます。



キャンプ画面の情報

ステータスメニュー／装備（ジェイのみ）

ジェイが装備している武器／アクセサリーを確認できます。また、武器／アクセサリーの装備も行うことができます。

1	装備中の武器とアクセサリーです。
2	武器にカーソルを合わせた場合、所持している武器のリストとその性能が表示されます。性能の見方はP.34を参照してください。
3	アクセサリーにカーソルを合わせた場合、所持しているアクセサリーのリストと、装備したときの効果が表示されます。

性能の見方はP.34を参照してください。





装備の変更の仕方

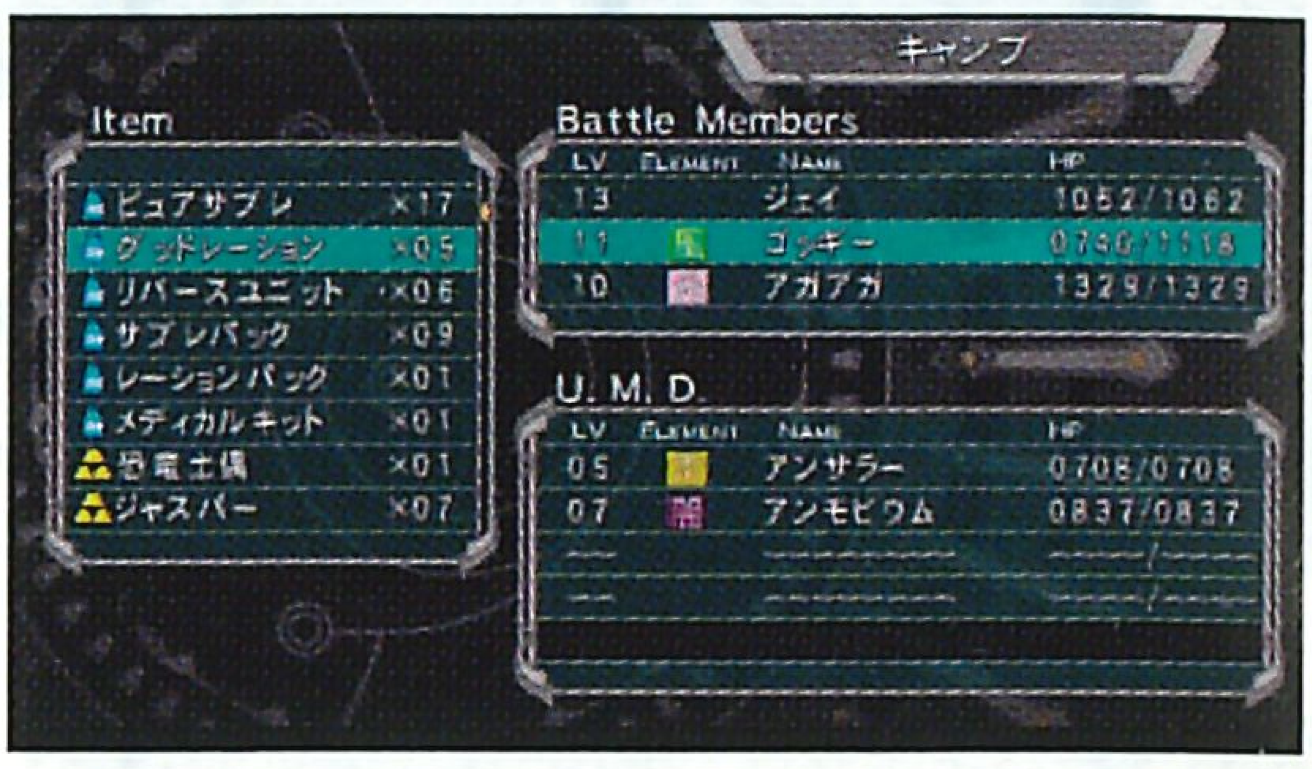
変更したい装備品を選択し、画面右に表示されるリストの中から、付け替えたい物を選んで決定してください。





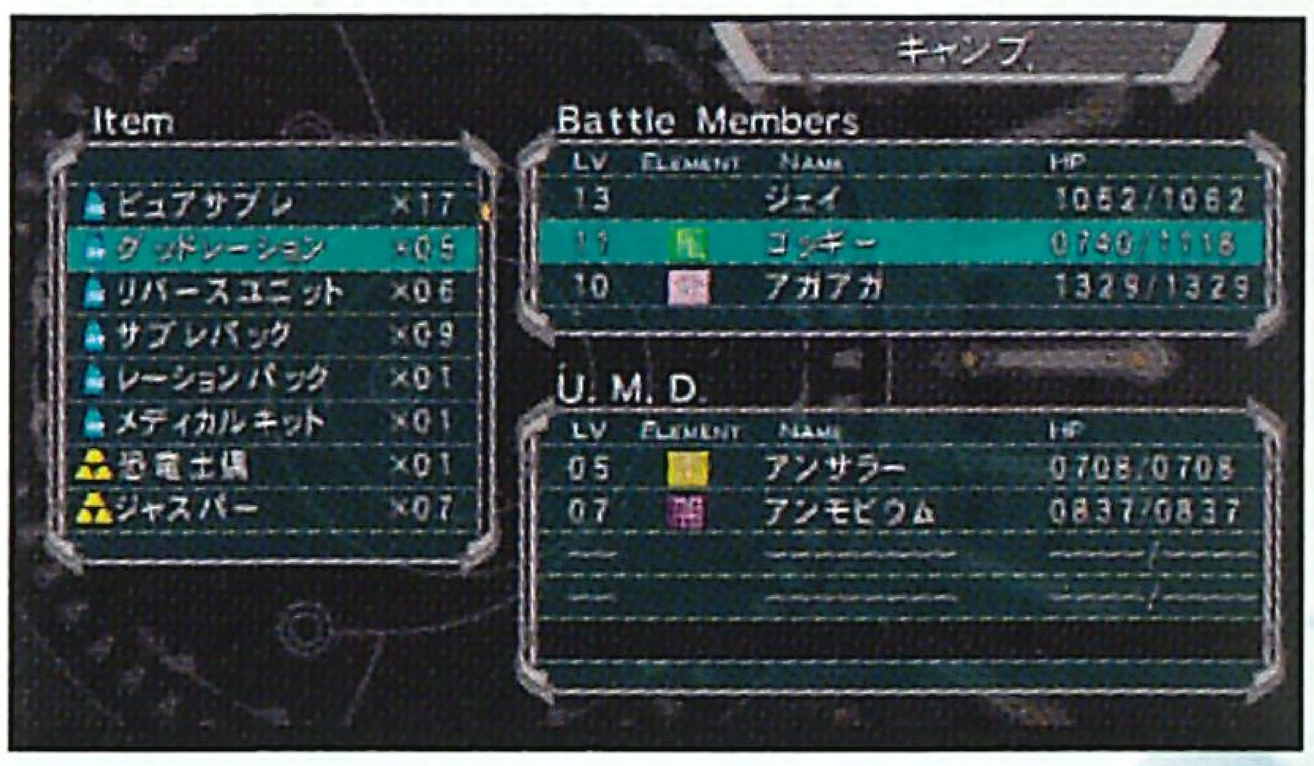
ステータスメニュー／カルマ一覧（モンスターのみ）

アビリティ習得に必要なカルマ条件のリストが表示されます。クリアしたカルマは、文字が暗く表示されます。カルマについての詳細は、P.32を参照してください。

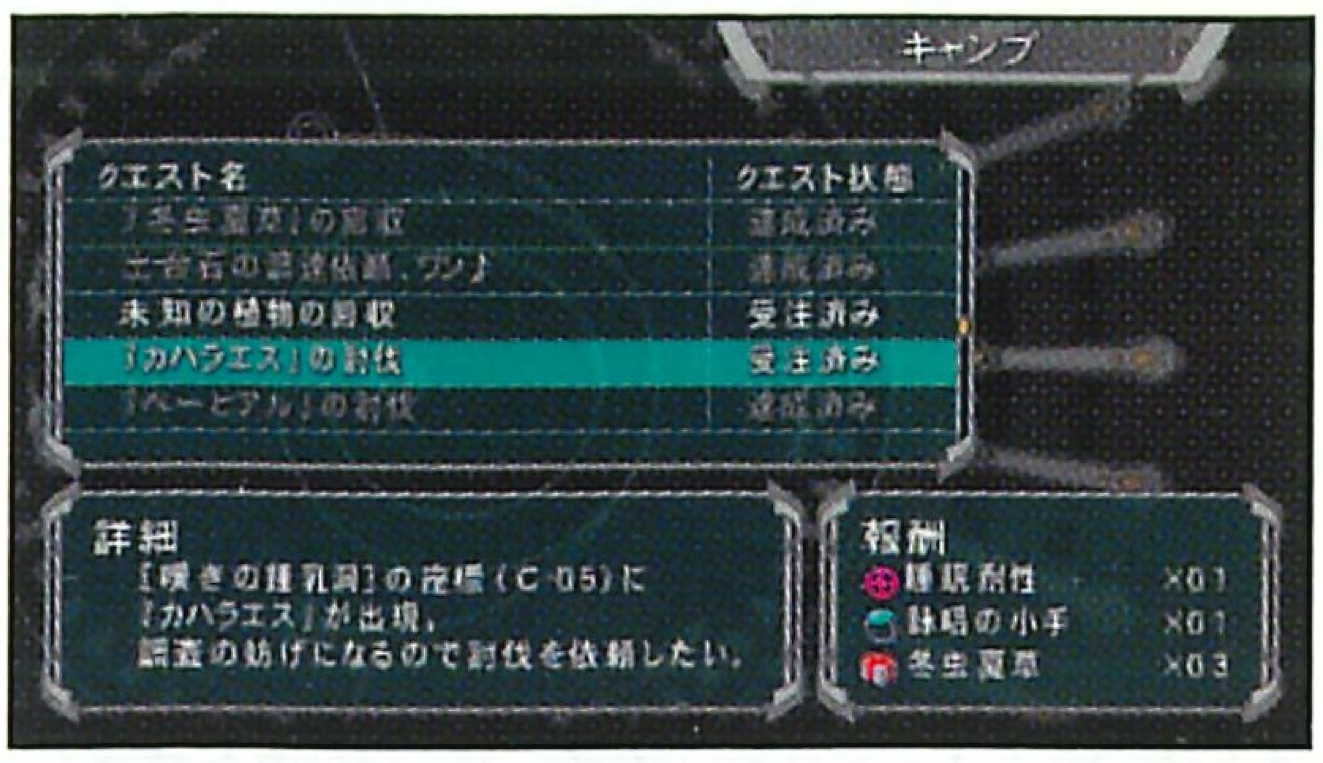


ステータスメニュー／指示変更（モンスターのみ）

戦闘中の行動パターンを指示することができます。任意の指示にカーソルを合わせて決定してください。なお、指示の詳細についてはP.23を参照してください。



クエスト確認



請け負ったクエスト（→**P.37**）の詳細／報酬／達成状態を確認できます。達成したクエストは暗い文字で、進行中のクエストは明るい文字で表示されます。また、依頼者に詳細を聞く必要がある場合は、黄色の文字で表示されます。

グッズ



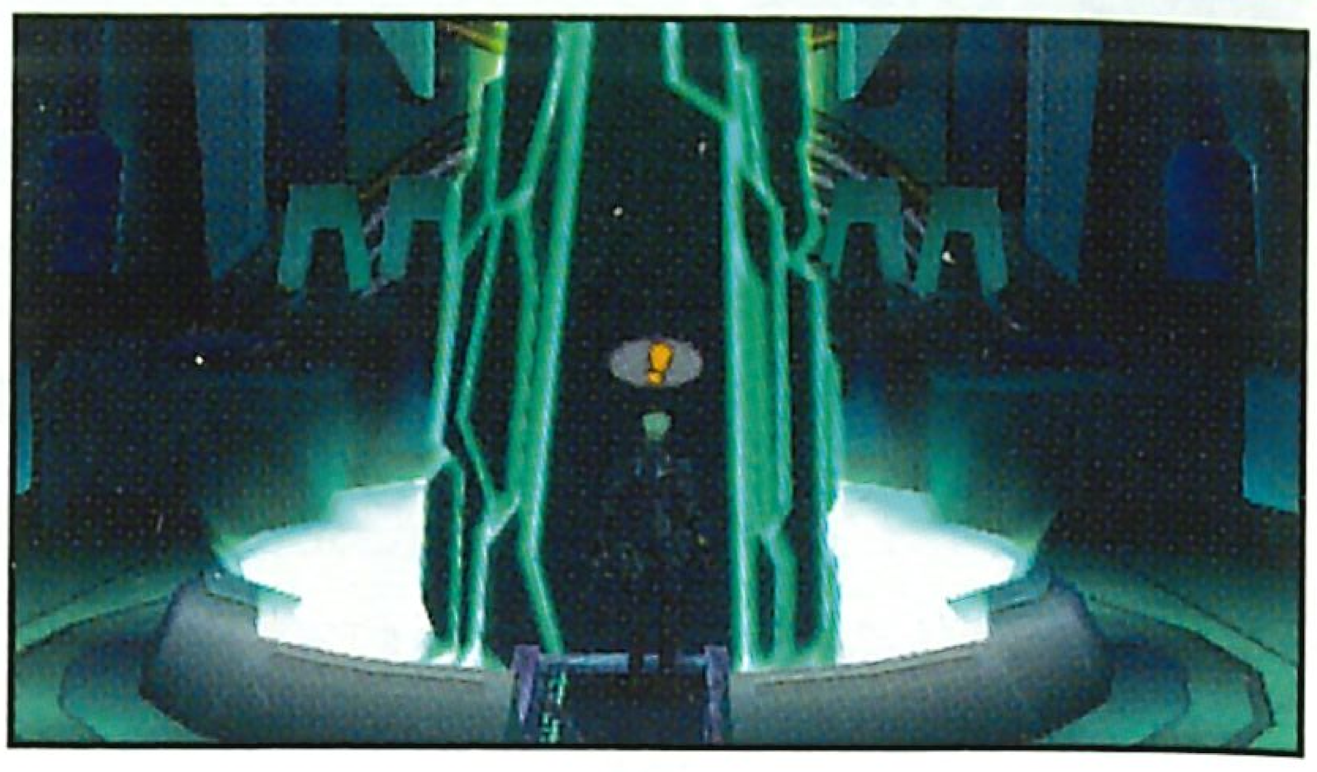
所持しているグッズのリストを表示します。品物にカーソルを合わせて◉ボタンを押すと、効果や詳細などがわかるヘルプメッセージが表示されます。グッズは以下の5種類に分類されます。

アクセサリー	ジェイが装備することができます。
カルマアイテム	モンスターに贈与することができるアイテムです。カルマ達成に使用します。
パラメータセル	モンスターの強化（→**P.30**）に使用します。
サポートセル	モンスターの攻撃アビリティ強化（→**P.30**）に使用します。
だいじなもの	イベントなどに関係する重要アイテムです。



“モノリスゲート”へのアクセス

“モノリスゲート”とは?



ジェイ達が存在する現実の世界と、異世界“イデア”をつなぐ門の役割を果たしていますが、詳しいことは明らかになっていません。“モノリスゲート”を抜けて異世界“イデア”を探索する際は、以下のようないくつかの決まりごとが存在します。

入るたびに地形が変化

異世界“イデア”には、複数のダンジョンがあります。ダンジョンは階層構造になっており、階層ごとにいくつかのフロアに分かれています。フロアの地形は入るたびに変化します。ただし中には、BOSSが待ち受けているフロアなど、変化しないフロアもあります。



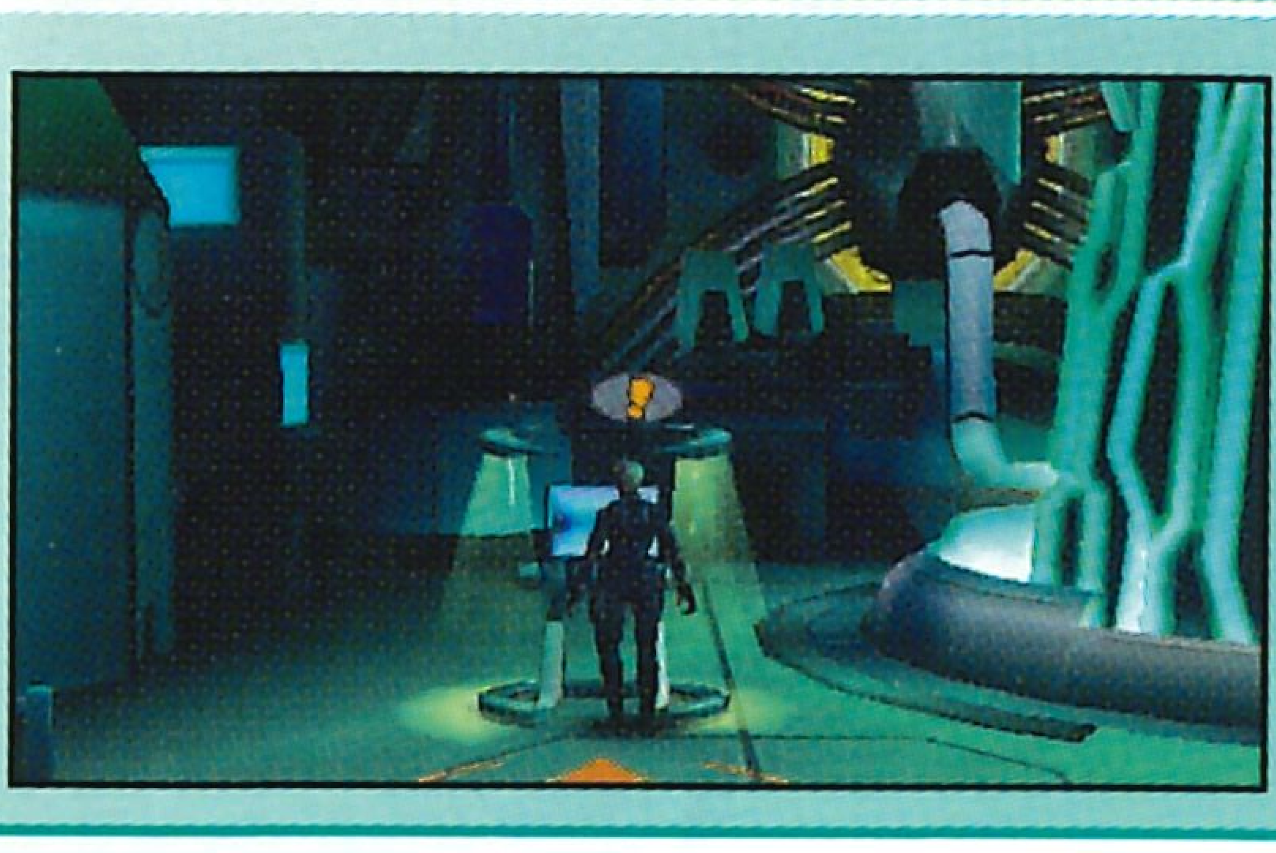
活動限界

異世界“イデア”での活動時間には限界があります。一度の探索で活動できる時間は、画面に表示されます(→P.20)。活動限界に達すると、自動的に現実世界へと引き戻されてしまいます。なお、戦闘やイベントでの経過時間はカウントされません。



入る前にはセーブを

“モノリスゲート”の左にあるコンピュータのモニタでは、ゲームデータのセーブを行うことができます。念のためにこまめにセーブすることをお薦めします。セーブの仕方についてはP.12を参照してください。



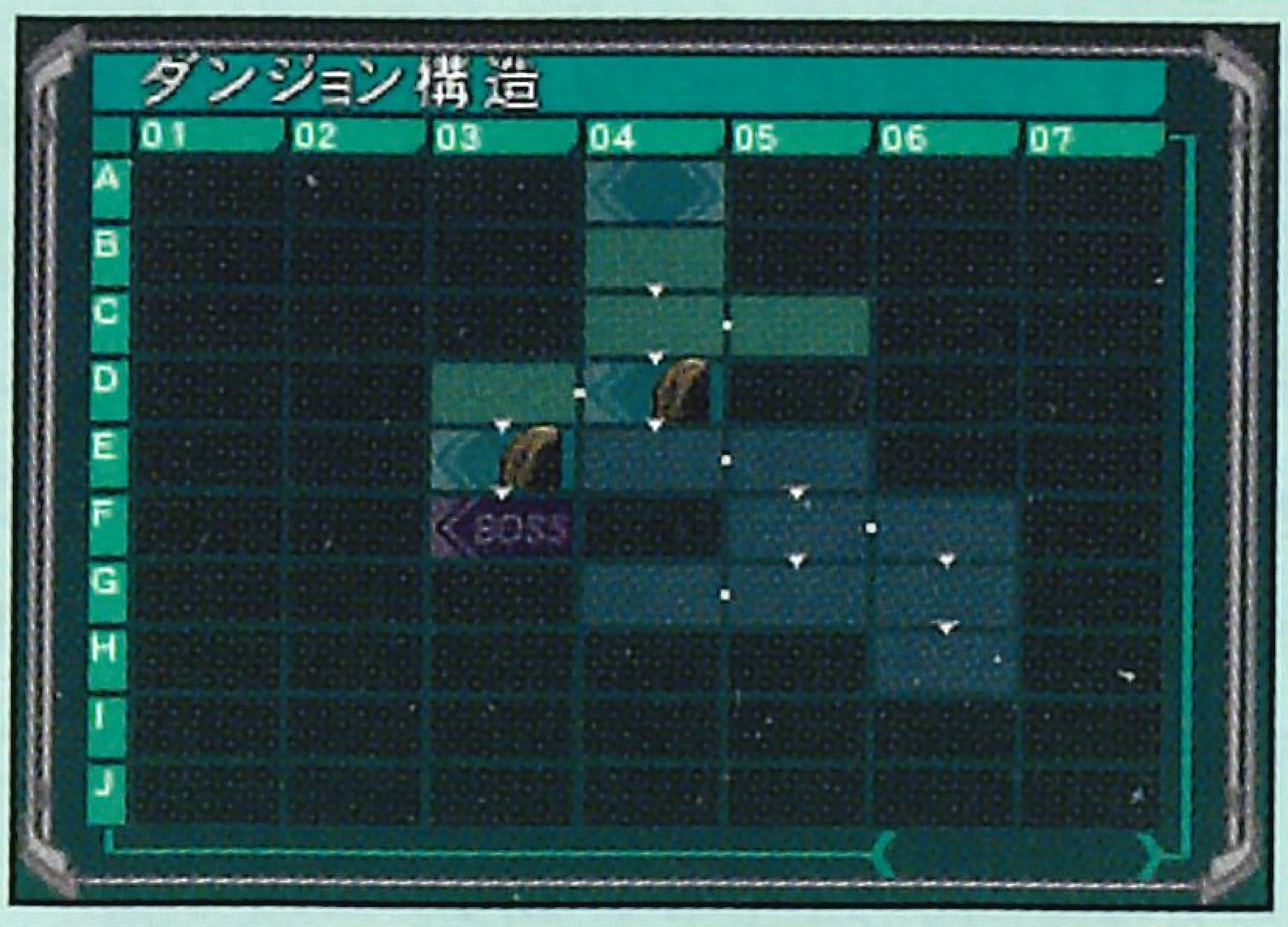
ダンジョンセレクト

モノリスゲートに接近して◎ボタンを押すと、ダンジョンセレクト画面が表示されます。探索するダンジョンにカーソルを合わせると、ダンジョン構造マップが表示されるので、移動するフロアを選んで決定してください。なお、移動できるフロアは、［マーク］マークがついたフロア及び、トランスポーターのマークがあるフロアのみです。



ダンジョン構造マップの見方

A、B、C･･･の縦軸は階層を、01、02、03･･･の横軸はフロアを表しています。通常のフロアは明るく、封印されたワープゲート(→**P.21**)の先にあるフロアは暗く表示されます。マップ上の記号の見方は以下の通りです。



▽	階層のつながりを示すマークです。ワープゲート（→**P.21**）使用時に、▽の場合は下の階層へ、△の場合は上の階層へと進みます。
□	ジャンプゲート（→**P.20**）によるフロアのつながりを示しています。隣接しているフロアでも□でつながっていない場合は、移動することができません。
BOSS	ボスとの戦闘が発生するフロアです。ボスを倒したあとも表示されています。
	モノリスゲートから直接移動できるトランスポーター（→**P.21**）があるフロアです。

異世界“イデア”からの帰還

異世界からCC施設にもどるには、トランスポーターを利用します。トランスポーターは、ワープゲートで次の階層に移動した際のスタート地点です。なお、オレンジ色の特殊なトランスポーターは、次回以降、“モノリスゲート”から直接そのフロアへと移動できるようになります。



異世界“イデア”探索

異世界移動時の画面の見方

異世界“イデア”では、以下のような情報が画面に表示されます。



1	活動可能な残り時間がカウントされます。0.00’00になると、強制的にCC施設へと戻されます。活動限界に達する前に、オレンジ色のトランスポーター（→**P.21**）を通過しておくと、次回からの探索がラクになります。
2	プレイヤーの周囲を表示する簡易マップです。赤い光はプレイヤーの現在位置を示しています。■ボタンを押すと、現在いるフロアの構造マップが表示されます。フロア構造マップ表示中にLボタン／Rボタンを押すと、探索中のダンジョンの構造マップ（→**P.19**）が表示されます。

フロア構造マップの見方

フロア構造マップには、プレイヤーが移動した道筋が表示されます。また、フロアに存在する宝箱やワープゲートなどのオブジェクトも確認することができます。プレイヤーの現在位置は赤い光で表示されます。オブジェクトは以下のような記号で表示されます。



パワースポット

パーティのステータスを全回復することができます。主にボスがいるフロアに置かれています。



宝箱

調べると、アイテムやGEMなどを獲得することができます。



レア宝箱

調べると、アイテムやセルなどを獲得することができます。レア宝箱は一度開けてしまうと、次回以降の探索で同じフロアに行っても出現しなくなります。



ジャンプゲート

隣接するフロアへ移動することができます。移動先のフロアにあるジャンプゲートを使えば、現在のフロアへと戻れます。



ワープゲート

次の階層に移動することができます。ワープゲートでの移動は一方通行で、移動先のフロアから現在のフロアへ戻ることはできません。なお、ワープゲートを使用すると、移動先のフロアのトランスポーターからスタートします。



???

イベントやクエストに関係する"何か"が存在していることを示します。



トランスポーター

ワープゲートで次の階層に移動した際のスタート地点です。トランスポーターを使うと、CC施設に戻ることができます。なお、オレンジ色のトランスポーターは、次回以降の探索でCC施設から直接そのフロアへ移動できるようになります。





封印されたワープゲートの解放

ワープゲートの中には、封印されていて使用できないものがあります。キーアイテムを入手することで封印が解け、未知のエリアに行けるようになります。キーアイテムは特定の戦闘などで入手することがあります。



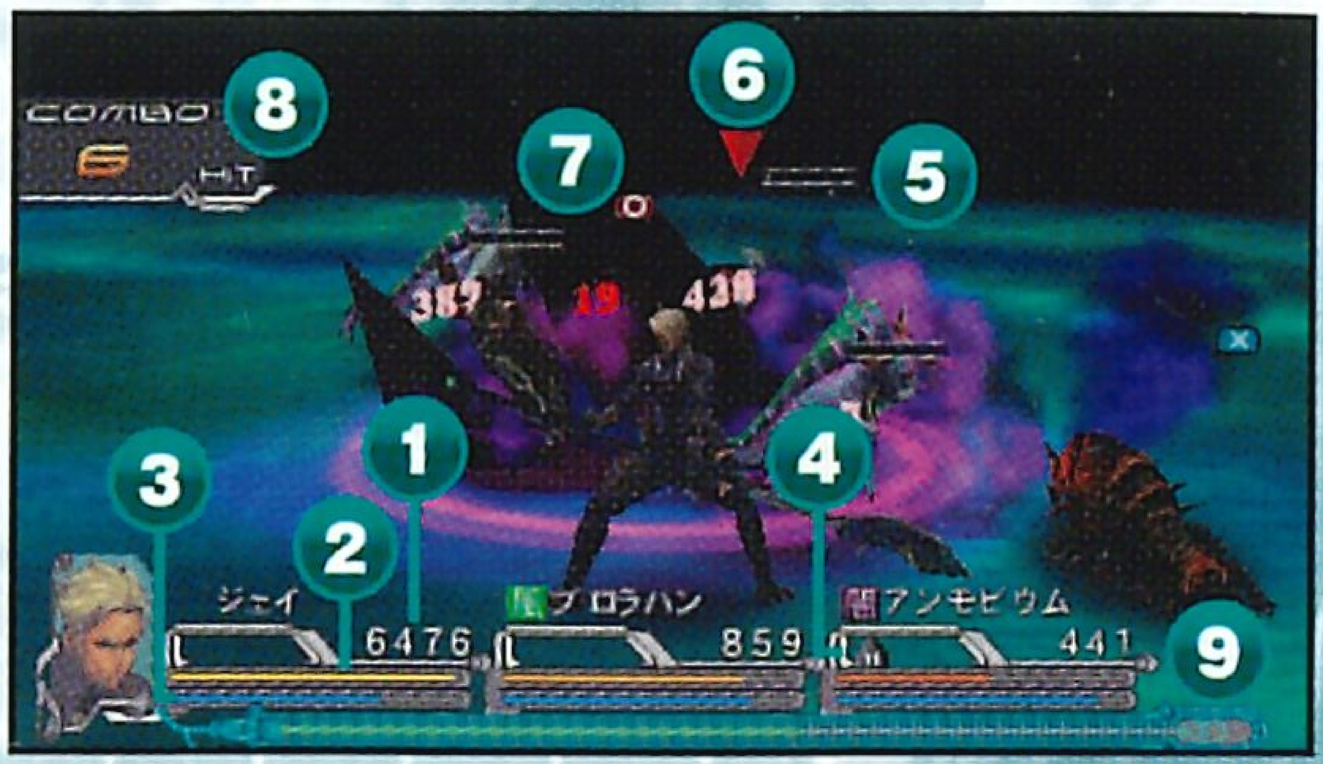
戦闘

エンカウント



異世界“イデア”では、モンスターと遭遇することがあります（移動時だけでなく、一定時間以上立ち止まった場合もエンカウントは発生します）。遭遇すると戦闘画面に切り替わり、パーティ内のバトルメンバーが戦いに参加します。敵を全滅させれば勝利、ジェイが戦闘不能になると敗北となります。戦わずに逃走（→P.23）することもできます。

戦闘画面の情報





戦闘画面に表示される情報の見方を説明します。

1	バトルメンバーのHPです。HPが0になったメンバーは戦闘不能になります。
2	バトルメンバーのHPゲージです。
3	バトルメンバーのアビリティゲージです。使用したアビリティに応じて減少しますが、時間経過で徐々に溜まっていきます。
4	バトルメンバーのステータス変化（→**P.26**）が表示されます。
5	敵のHPゲージです。
6	現在ターゲットしている敵を示しています。
7	絆リフレクション（→**P.25**）のパートナーに対応するボタン表示です。
8	コンボ数が表示されます。
9	絆ゲージです。コンボ（→**P.25**）が成功するたび溜まり、MAXになると絆リフレクションが使用可能になります。
10	コマンドメニューです。戦闘中にSTARTボタンを押すと表示されます。

ジェイが戦闘不能になった場合

戦闘で敗北するとゲームオーバーになりますが、リトライするかタイトル画面に戻るかを選択することができます。リトライした場合は、敗北した戦闘をやり直せます。ただし、その戦闘で使用したアイテムは復帰しません。なお、ボス戦で敗北した場合、リトライはできません。



コマンドメニューの使い方

アイテム

戦闘中に使える消費アイテムを使用することができます。使用するアイテムを選び、対象となるメンバーを選択して決定してください。





指示変更

仲間のモンスターに、戦闘中の行動パターンを指示することができます。指示変更するモンスターにカーソルを合わせ、適用させる指示を選んでください。各モンスターの個性を把握し、状況に合った的確な指示を出して、戦闘を有利に進めましょう。



自由に戦え	習得しているアビリティと性格に応じて、独自の判断で戦闘を行う。攻撃対象を指定することはできない
ターゲットを狙え	ターゲットカーソルがついている敵を攻撃する
それ以外を狙え	ターゲットカーソルがついた敵以外を攻撃する
敵から離れろ	戦闘フィールドを逃げ回るように敵から距離をとって行動する

逃走

逃走コマンドを実行すると、画面左上にエスケープゲージが表示されます。時間経過でゲージが0になると、その戦闘から逃走することができます。



戦闘

ジェイのアクション

プレイヤーはジェイのみを操作し、仲間モンスターには行動を指示して戦っていきます。
ここではジェイのアクションについて説明します。

攻撃

□ボタン



装備中の武器で攻撃します。ボタンを連打すると連続攻撃が行えます。なお、連続攻撃の回数は武器ごとに異なります（→**P.34**）。

ガード

Rボタン



ボタンを押している間、敵の攻撃をガードします。ただし、背後からの攻撃はガードすることができません。

チャージ攻撃

△ボタン（溜めて離す）



ボタンを押している間に攻撃を溜めます。黄色のエフェクトが出てからボタンを離すと、チャージ攻撃を行います。チャージ攻撃がヒットすると、相手は気絶状態／ダウン状態になります。

ダッシュ攻撃

移動中に□ボタン



一定距離を移動して□ボタンを押すと、ダッシュ攻撃を出します。

アビリティ攻撃

○ボタン	×ボタン



アビリティゲージが最大まで溜まった状態であれば、各ボタンに設定されたアビリティ攻撃を放つことができます。アビリティの設定は**P.33**を参照してください。

緊急回避

Rボタン＋アナログパッド

敵の攻撃を避けながら移動することができます。

武器変更

方向キー⬇または⬆

武器を2つ所持している場合、装備を変更することができます。

仲間モンスターとの連携



ターゲットされたモンスターに対するジェイと仲間モンスターの攻撃は、コンボとしてつなげることができます。コンボを決める（画面左上にコンボ数が表示されます）と絆ゲージが上昇し、ゲージがMAXになると、強力な技“絆リフレクション”が使えるようになります。なるべく、ジェイとモンスターでターゲットの敵を積極的に狙い、コンボを発生させるようにしましょう。

集合と散開

戦闘中、Rボタン+◎ボタンを押すと、仲間モンスターをジェイのもとに集合させることができます。また、Rボタン+⊗ボタンを押した場合は、仲間モンスターが散開します。指示コマンドと組み合わせ、うまく利用して戦いましょう。

絆リフレクション







絆リフレクションとは、仲間モンスターと協力して出す必殺技です。ジェイが仲間モンスターにむけて強烈な衝撃波を放ち、仲間モンスターがそれを跳ね返します。衝撃波の直線上にいる敵に大ダメージを与えられます。

仲間から跳ね返ってきた衝撃波は、タイミングよくボタンを押せば、絆ゲージが続く限り、何回でもラリーすることができます。絆ゲージは、絆リフレクションを発動すると時間経過で減少していきます。

Lボタン+◎ボタンで、◎ボタンのカーソルがついた仲間と、Lボタン+⊗ボタンで、⊗ボタンのカーソルのついた仲間と技を発動します。2体の仲間両方と技を発動して、同時にラリーすることも可能です。発動した仲間モンスターの属性(→P.26)によってダメージボーナスが加算されるので、敵の弱点属性をついていきましょう。

戦闘

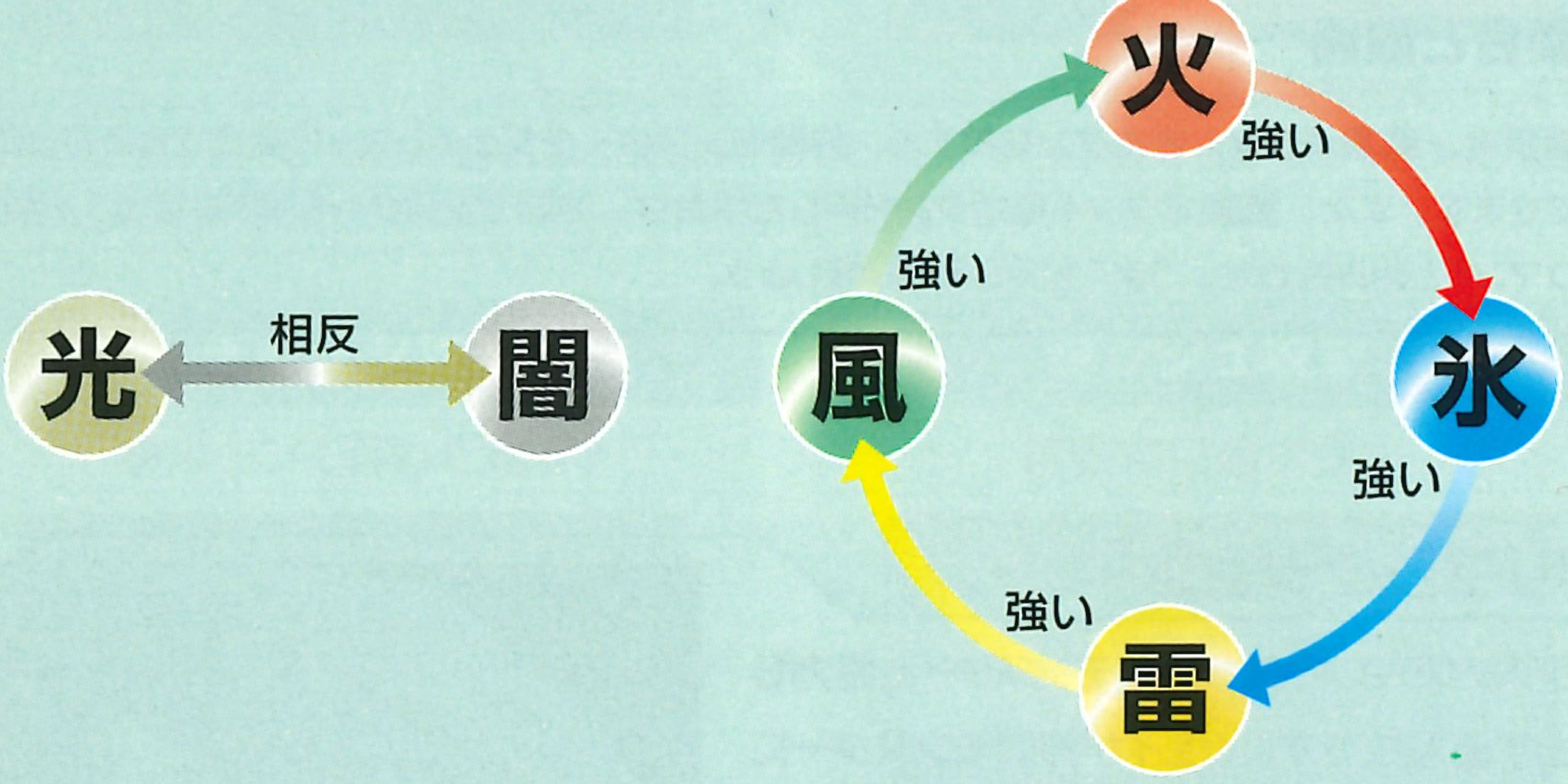
属性について



仲間モンスターや彼らが持つアビリティには、火／氷／雷／風／光／闇の6種類の属性があり、下図のような力関係を持っています。敵の属性の弱点となる属性アビリティで攻撃した場合、敵を一定時間硬直させることができます。

属性の関係図

光属性と闇属性は相反関係にあります。他の属性の関係は下図の通りです。例えば火属性の場合、氷属性に強く、風属性を苦手とします。



ステータス変化



アビリティの中には、対象のステータスを変化させるものがあります。ステータス変化には、「攻撃力アップ」など戦闘を補助するもの、「雷属性無効」など属性バリアを張るもの、「毒」などの状態異常の3系統があります。

状態異常の種類

種類	効果
戦闘不能	HPが0になり、戦闘から離脱した状態になる
毒	時間経過でHPが徐々に減少する
睡眠	眠った状態。一定時間行動が不能になる
気絶	気絶状態。僅かな時間、行動が不能になる
鈍化	一定時間、移動速度が半減する
沈黙	一定時間、アビリティを使用することができない
凶暴化	ダメージポーズが発生しなくなる

モンスターの捕獲

イベントやクエストで入手できる“U.M.D.”というアイテムがあると、戦闘不能にしたモンスターを捕獲することができます。捕獲したモンスターは、U.M.D.1枚につき1体、パーティメンバーとして加えることができます。捕獲する場合は、戦闘不能にしたモンスターが消滅しないうちに接近し、Rボタンを押し続けてください。なお、捕獲できるモンスターは、一度の戦闘で1体のみです。所持しているU.M.D.に空きがない場合、モンスターのレベルが自分より高い場合は、ライブラリー(→P.28)に転送されます。ライブラリーのモンスターが150体に達している場合は、捕獲することはできません。



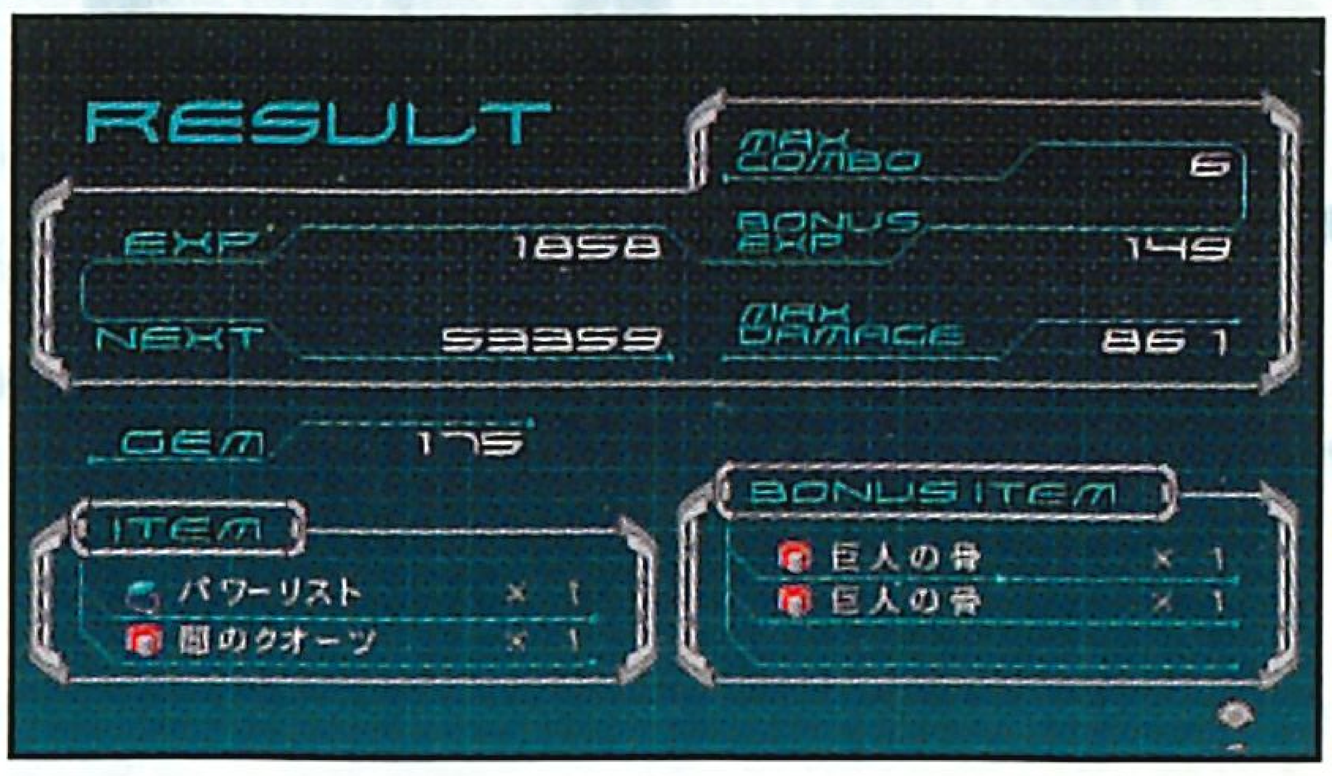


同種のモンスターでも個体差がある

同じ種類のモンスターでも、HPや攻撃力などのステータスは微妙に異なります。お気に入りのモンスターがいる場合は、何体か捕獲してステータスを見比べ、もっとも能力が高い個体をパーティメンバーにするとよいでしょう。

リザルト画面の見方

戦闘で勝利すると、リザルト画面が表示されます。入手した経験値やアイテムなどを確認することができます。



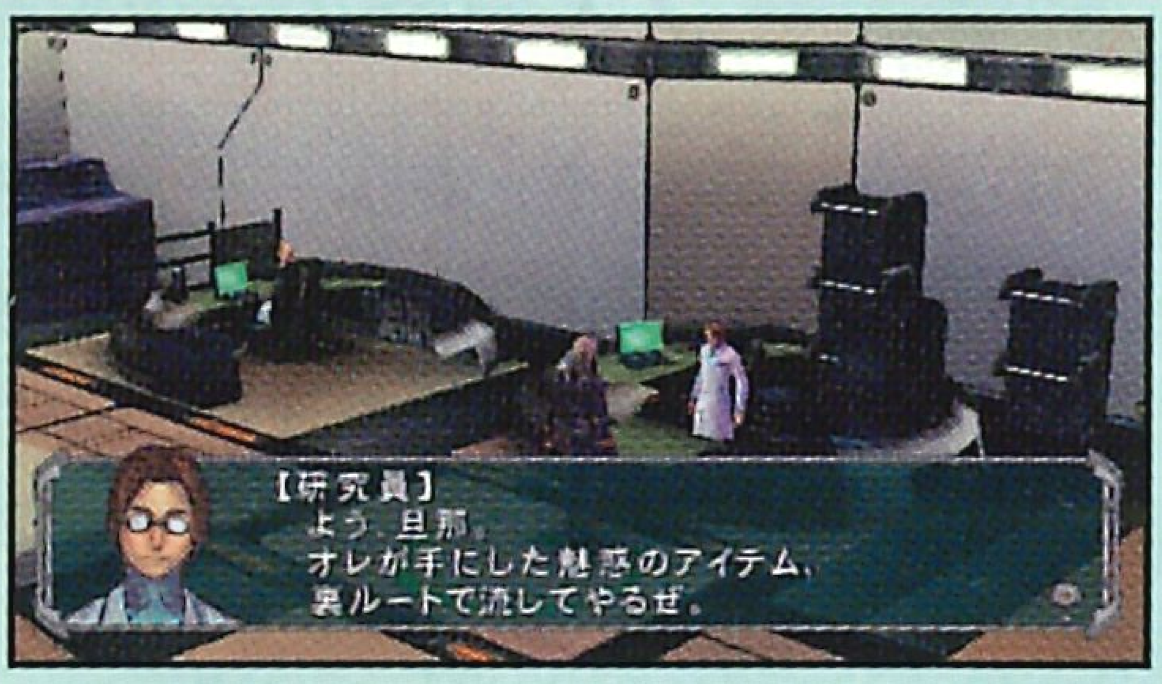
EXP	戦闘で得た経験値です。
NEXT	ジェイがレベルアップするのに必要な経験値です。
MAX COMBO	最大コンボ数です。
BONUS EXP	コンボボーナスです。MAXコンボ数に応じてボーナス経験値がもらえます。
MAX DAMAGE	敵に与えた最大のダメージです。
GEM	戦闘で入手した金額です。
ITEM	戦闘で入手したアイテムです。
BONUS ITEM	MAXコンボ数に応じて、一定の確率でボーナスアイテムがもらえます。

戦技研

戦技研とは?



戦技研では、武器の開発やモンスターのデータ収集など、戦闘に関する研究が行われています。武器やモンスターの強化はエステルに、アイテムの売買をしたい場合は研究員に、通信(→**P.38**)や連動機能(→**P.42**)を使う場合はミームに話しかけてください。なお、戦技研の機能の中には、あるていどゲームを進めないと利用できないものがあります。

モンスター、武器の強化	▶▶▶エステル	
アイテム/装備品購入(→P.35)	▶▶▶研究員	
通信機能/連動機能の利用	▶▶▶ミーム	

ライブラリー



ライブラリーを利用する場合は、エステルに話しかけます。仲間モンスターの入れ替えや削除などを行うことができます。ライブラリーのメニュー画面では、左下に、あと何体のモンスターがストックできるかが表示されます。

モンスターリストのソートについて

ライブラリーの各種コマンドを選択したときに表示されるモンスターリストは、△ボタンでソートを切り替えることができます。属性/ID/カナ/LVでソートすることができます。

パーティに加える／パーティから外す

「パーティに加える」を選ぶと、ライブラリー内のモンスターリストが表示されます。任意のモンスターを選び、バトルメンバー／U.M.D.の空き位置を指定するか、入れ替えるモンスターを選択してください。「パーティから外す」場合は、パーティ内のモンスターリストが表示されます。ライブラリーに戻すモンスターを選んで決定してください。





編成 ▸▸▸P.14

モンスターの削減

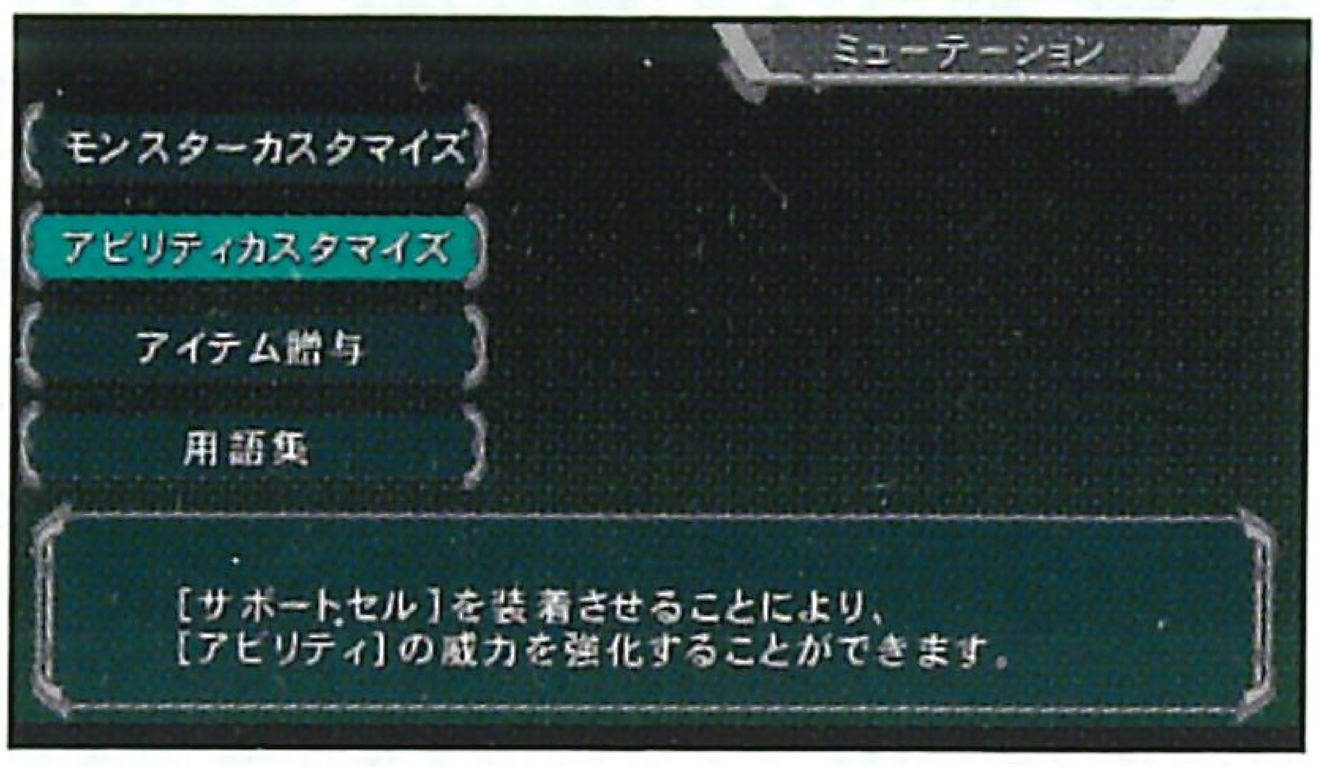
捕獲したモンスターを削除したい場合は、「モンスターの削減」を選んでください。ライブラリーとパーティ内にいるモンスターのリストが表示されますので、任意のモンスターを選んで決定してください（ライブラリー／パーティのモンスターリストの切り替えは、方向キー⬅➡で行えます）。なお、セル（→**P.30**）を装着したモンスターを削除した場合、セルはすべて解除されます。





戦技研

ミューテーション



モンスターはジェイのようにレベルアップはしませんが、ミューテーションで能力を強化したりアビリティを習得させることができます。ミューテーションを利用する場合は、エステルに話しかけてください。なお、ミューテーションに関係する用語については、ミューテーションのメニューにある「用語集」で確認することができます。

セルをセットして強化



セルとは、モンスターを強化するためのアイテムです。各モンスターには、セルをセットするためのプレートが設定されています。プレートには、能力を強化するパラメータセル用のスロットと、アビリティ攻撃に効果を付加するサポートセル用のスロットがあります。パラメータセルのスロット数は、モンスターの種類によって異なります。サポートセル用のスロットは、モンスターが習得している攻撃アビリティの数だけ存在します。

パラメータセルの種類


「HP上昇」「攻撃力上昇」など、モンスターの各種ステータスをアップさせることができます。


「沈黙耐性」「気絶耐性」など、さまざまな状態異常に対する耐性をつけることができます。


「風属性耐性」「火属性強化」など、属性攻撃に耐性をつけたり、属性攻撃を強化することができます。


「HP自動回復」「ピンチで凶暴化」など、その他の効果を付加させることができます。

サポートセルの種類


「沈黙追加」「HP吸収」など、攻撃アビリティを使う際にさまざまな効果を付加できます。

モンスターカスタマイズ

パラメータセルを装着させて、モンスターの能力を強化できます。モンスターを選択すると、パラメータセル用のプレートが表示されます。装着させたいスロットを選び、画面右のリストから任意のセルを選んで決定してください。なお、紫で表示されたセルは現在装着中のもの、黄色で表示されたセルは他のモンスターが装着しているものであることを表しています。





アビリティカスタマイズ

攻撃アビリティにサポートセルを装着させ、能力を強化します。モンスターを選択すると、サポートセル用のプレートと、習得済の攻撃アビリティのリストが表示されます。強化させる攻撃アビリティを選んで決定するとサポートセルのリストが表示されますので、任意のものを選んでください。



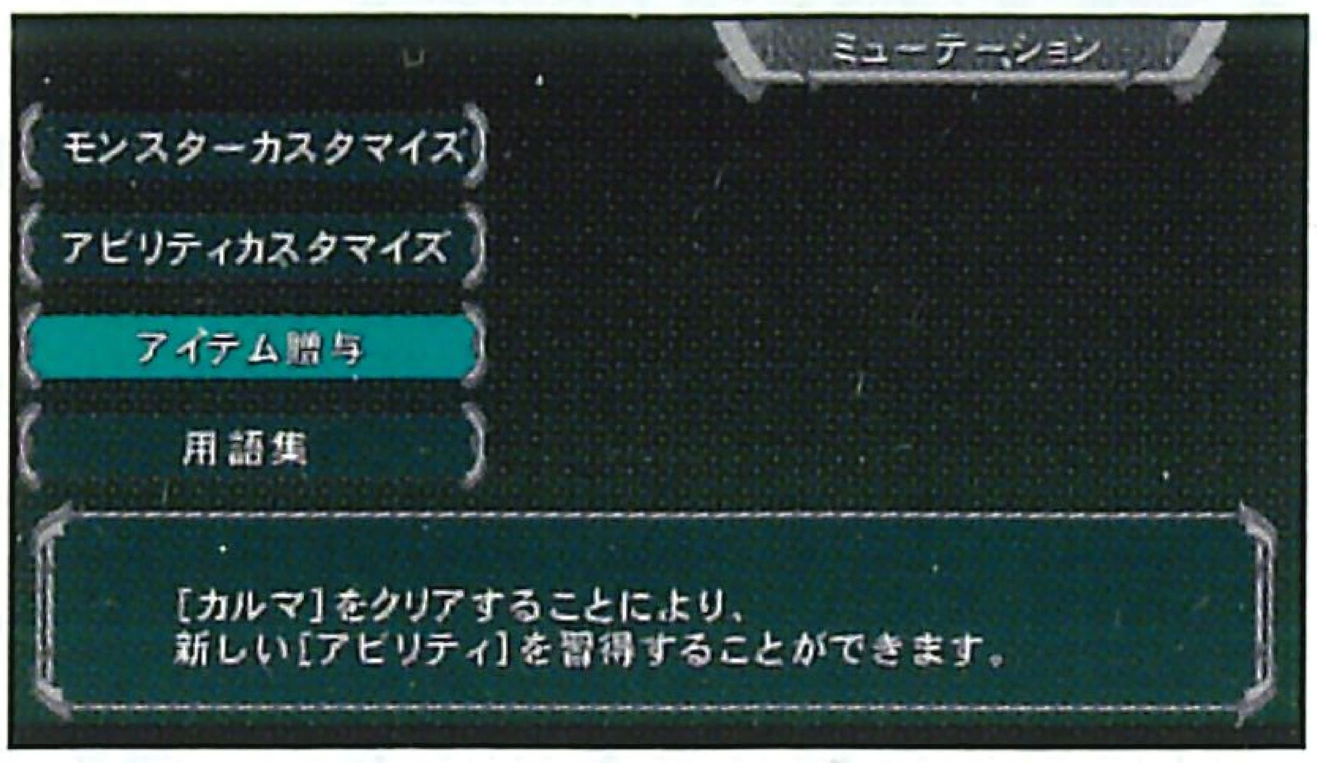




戦技研

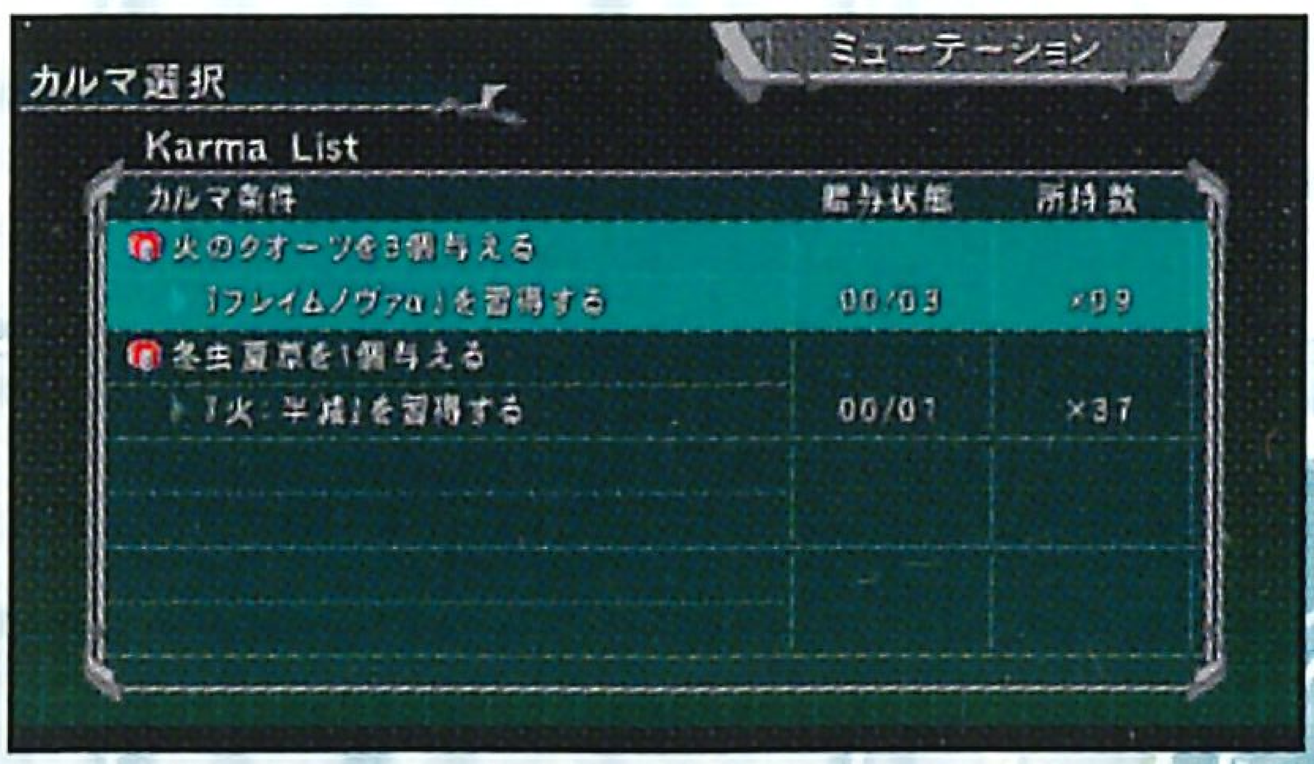
カルマ達成でアビリティ習得

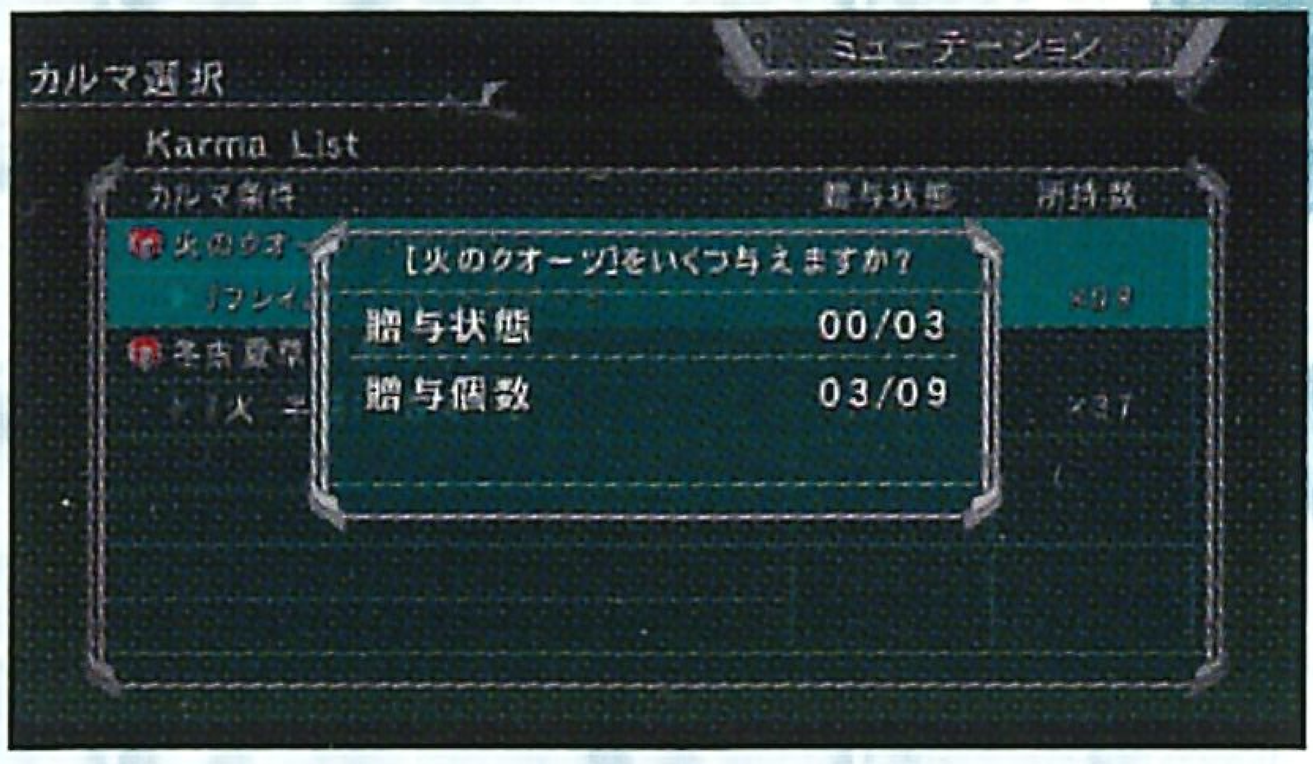
各モンスターにはカルマが設定されており、条件をクリアすることでカルマを達成することができます。カルマを達成すると、新たなアビリティを習得します。カルマ達成は、エステルに話しかけ、「アイテム贈与」で規定数のカルマアイテムをモンスターに贈与することでクリアできます。カルマ条件と習得できるアビリティは、モンスターのステータスで確認することができます(→**P.16**)。



アイテム贈与

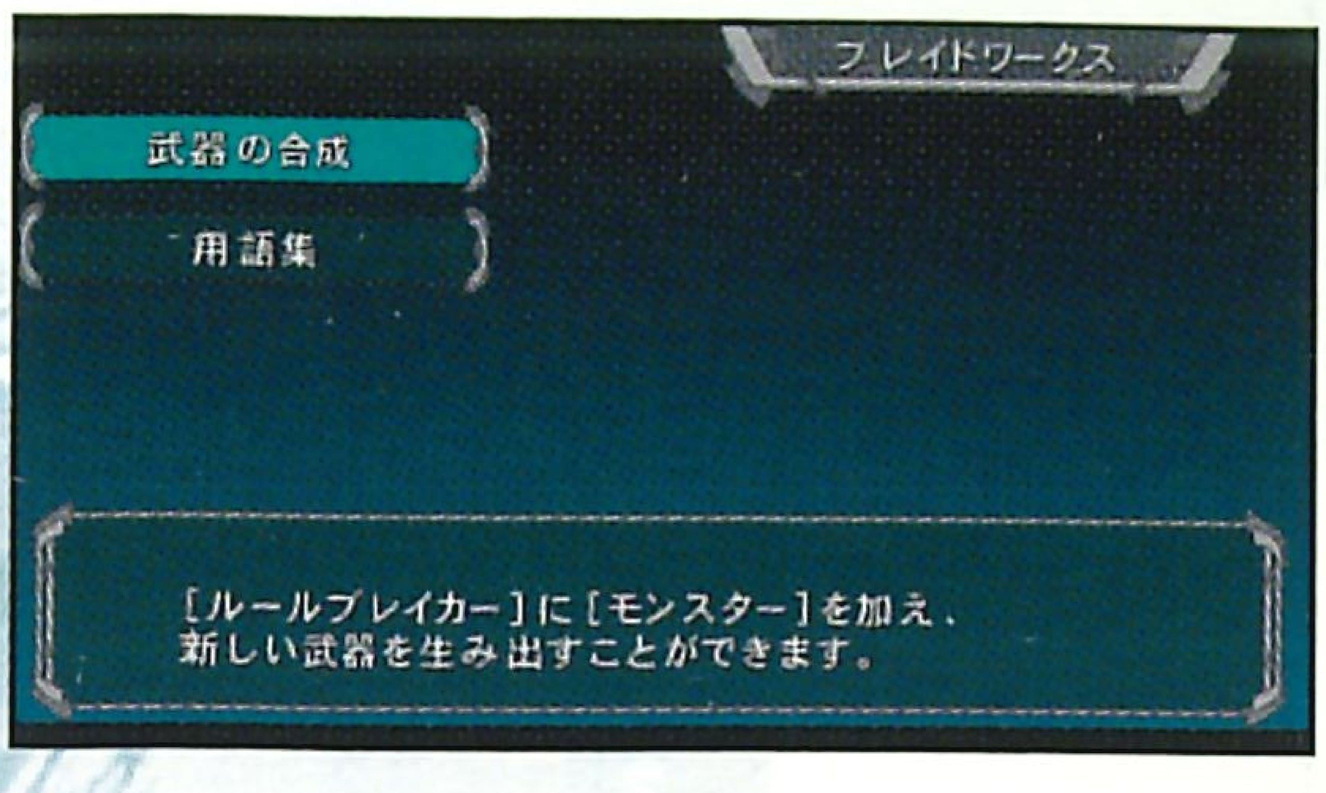
「アイテム贈与」を選択すると、パーティ内とライブラリーにいるモンスターのリストが表示されます(ライブラリー／パーティのモンスターリストの切り替えは、方向キー⬅➡で行えます)。カルマアイテムを贈るモンスターを選んで決定すると、そのモンスターのカルマリストが表示されます。
明るい文字の表示は未達成のカルマ、暗い文字の表示は達成済のカルマを示しています。
すでに贈与したカルマアイテム数は「贈与状態」に、条件のカルマアイテムの所持数は「所持数」に表示されます。
カルマ条件を選択すると、対応するカルマアイテムを何個贈るかのメッセージが表示されます。方向キー⬆⬇で任意の個数を選んで決定してください。
なお、すべてのカルマを達成したモンスターは、リスト上の名前が黄色で表示され、王冠マークがつきます。





ブレイドワークス

ジェイが異世界で入手した武器“ルールブレイカー”とモンスターを合成し、新しい武器を生み出すことができます。新たな武器には、合成したモンスターが持つ攻撃アビリティを継承させることもできます。継承させた攻撃アビリティは、ジェイが戦闘で使用できるようになります(→**P.24**)。ブレイドワークスを利用する場合は、エステルに話しかけてください。なお、ブレイドワークスに関係する用語については、ブレイドワークスのメニューにある「用語集」で確認することができます。



武器の合成

「武器の合成」を選択すると、所持しているルールブレイカーが表示されます。合成に使うルールブレイカーを選んで決定すると、素材となるモンスターのリストと、必要なGEMが表示されます。モンスターを決定すると、そのモンスターと合成した場合に生まれる武器の性能が表示されます。武器に、合成するモンスターのアビリティを継承させる場合は、画面左に表示されるアビリティスロットで設定を行います。◎ボタン/⊗ボタンのどちらで発動させるのかを選択し、アビリティリストから対応させるアビリティを選んでください。「決定」を選択すると合成開始となります。

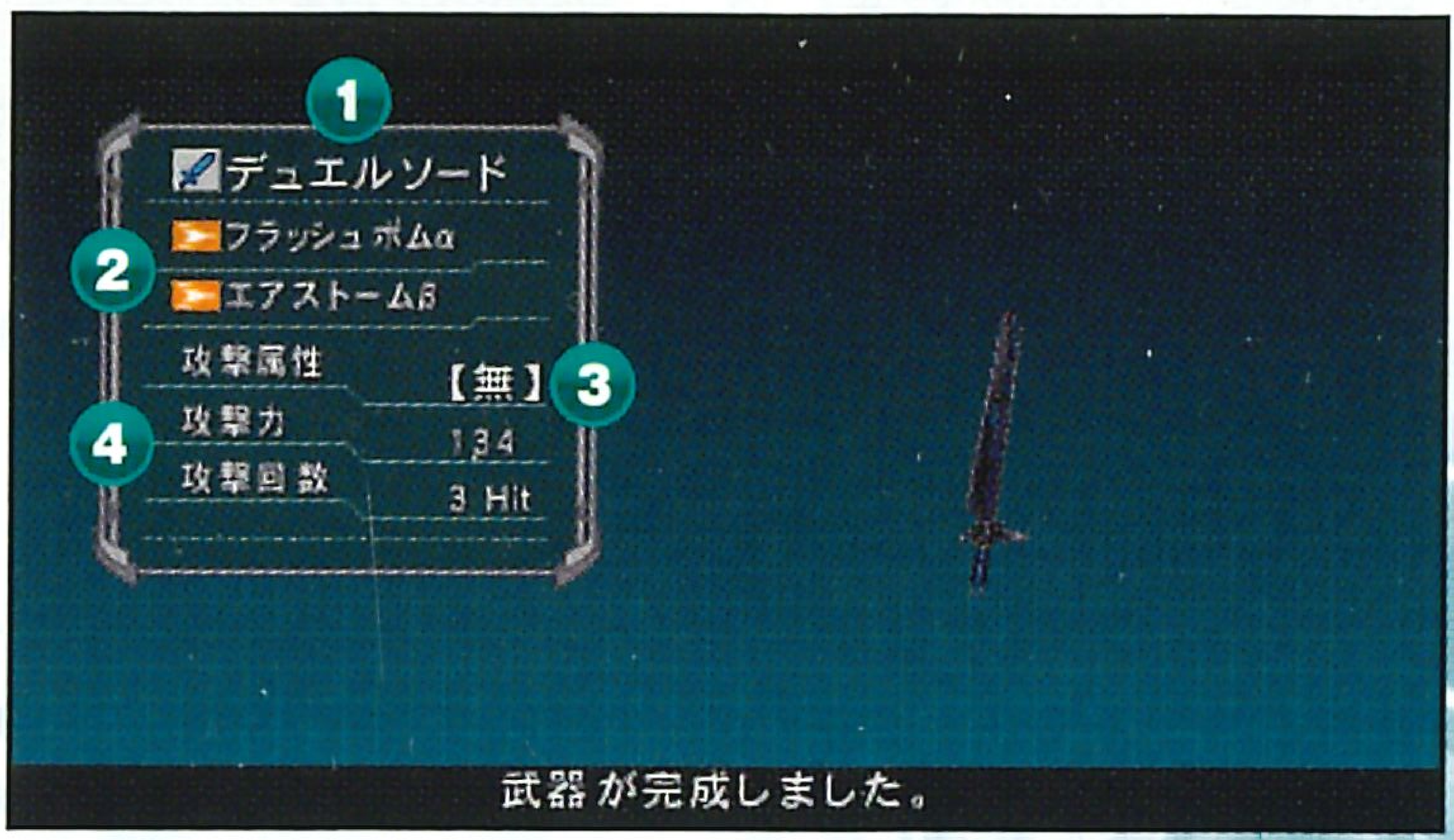






武器の種類と性能

性能の見方



新しく作成した武器が、必ずしも元の武器より強力になるとは限りません。性能の見方を把握し、戦闘スタイルに合った扱いやすい武器を作るようにしましょう。

1	武器の種類と名称です。
2	各ボタンに設定されている攻撃アビリティです。
3	物理攻撃に付加される属性です。
4	攻撃力は物理攻撃の威力で、数値が高いほど強力になります。攻撃回数は、連続で出せる攻撃数を表しています。

武器の種類

武器は、大きく分けて"剣""槌""槍"の3タイプがあり、それぞれに特徴があります。装備した武器の種類によって、ジェイの攻撃のモーションも変化します。

剣	連続攻撃した場合の動きが素早く、扱いやすい武器です。攻撃範囲はあまり広くありません。
槌	振り回すようにして攻撃するため、広範囲を攻撃することができます。威力も高めですが、反面、武器の振りが遅く隙が大きめです。
槍	前方に突き攻撃を行います。リーチが長いのが魅力ですが、周囲の敵への攻撃は苦手です。

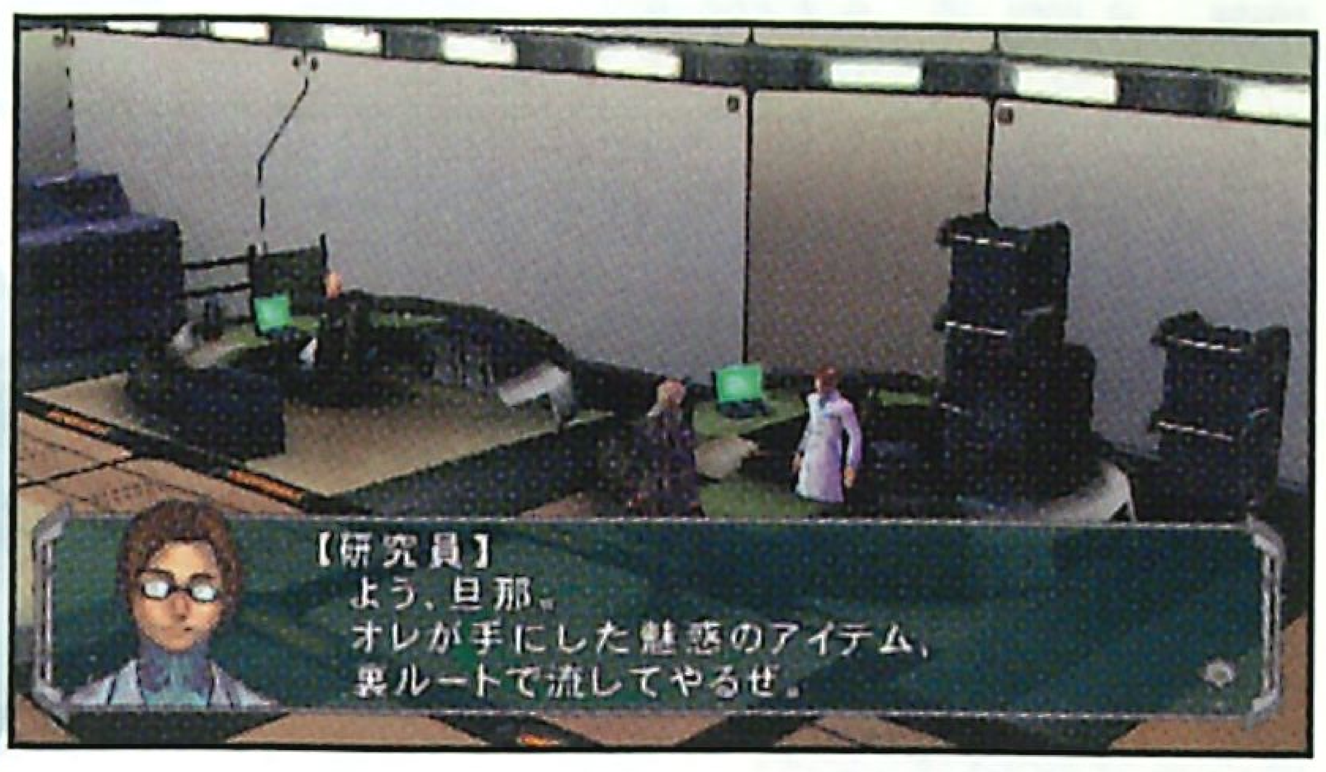
属性武器



「火槍サラマンデル」「雷槌ミョルニル」など、武器の中には、属性効果を持つものがあります。その武器で、弱点となる属性を持つ敵を攻撃すると、大ダメージを与えることができます。

ショップ

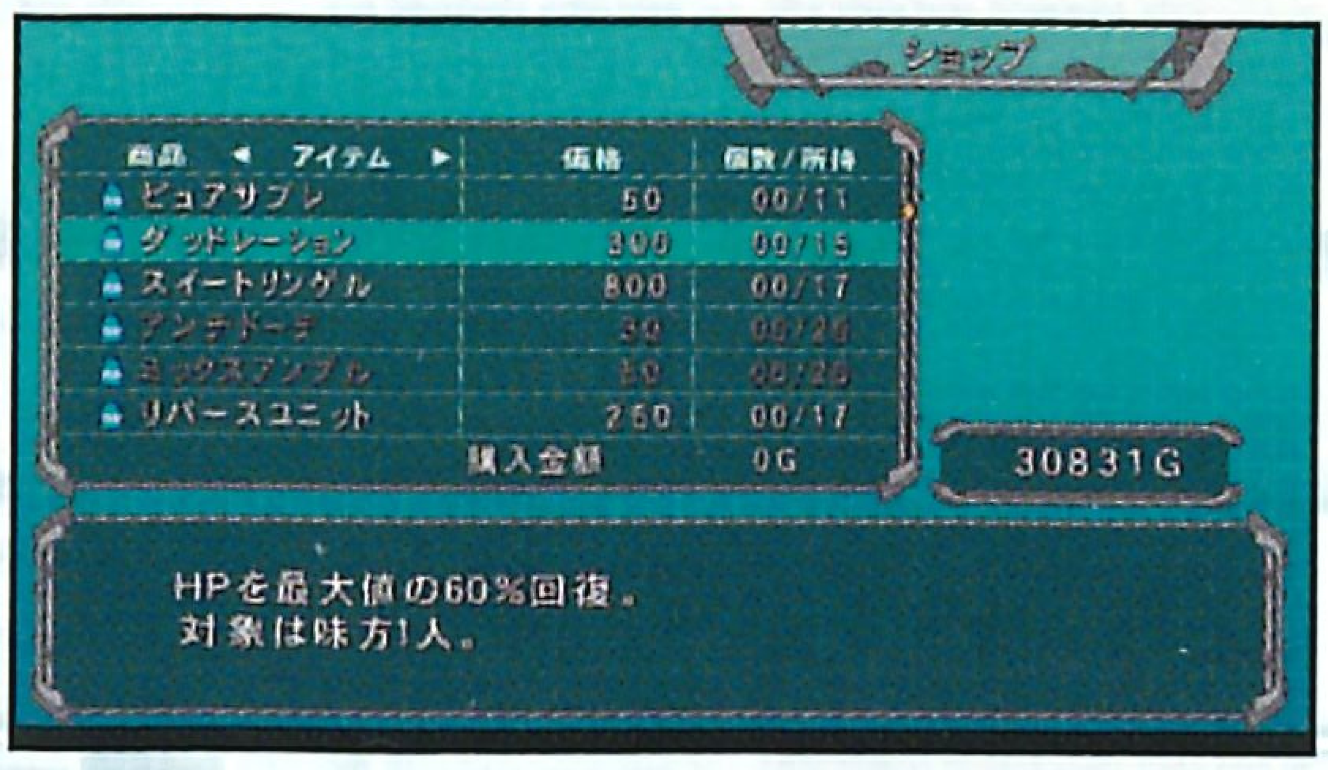
戦技研に入って右手にいる研究員に話しかけると、アイテムの購入／売却が可能なショップを利用することができます。購入できるアイテムは消費アイテムとアクセサリー、売却できるアイテムは消費アイテム／換金アイテム／アクセサリー／カルマアイテムのみとなります。

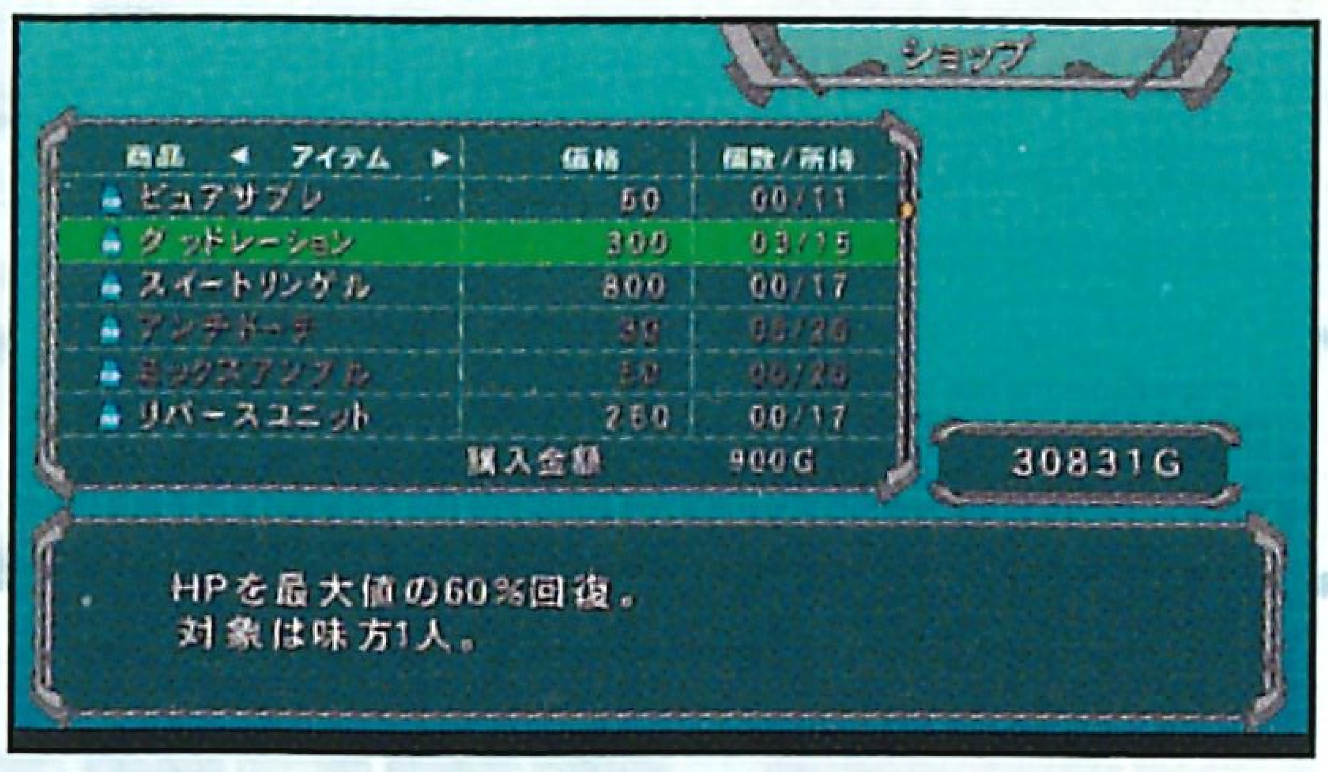


アイテムの購入／アイテムの売却

購入する場合はショップの品物のリストが、売却する場合は売却可能な所持品のリストが表示されます。

購入品／売却品のリストは、方向キー⬅➡で表示する種類を切り替えられます。購入／売却したいアイテムを選んで決定し、方向キー⬆⬇で取引する個数を入力してください。その後、◎ボタンで決定すると取引することができます。





アクセサリーについて

アクセサリーは、装備しないと効果を発揮しません。アクセサリーの装備は、キャンプ画面のステータスメニューでジェイを選び、「装備」を選択して行います。詳細は**P.16**を参照してください。



戦技研

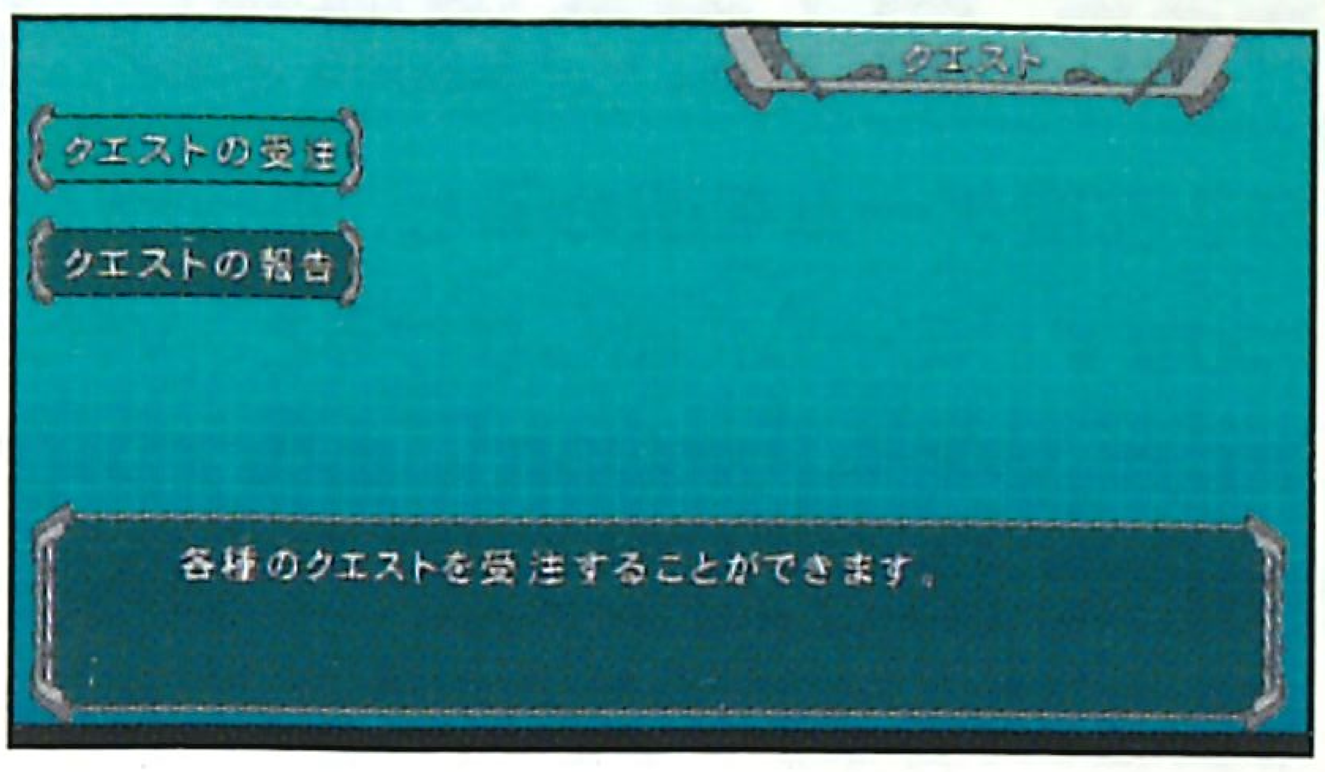
アイテムリスト

ゲームに登場するアイテムの一部を紹介します。

アイテム	種類	効果
ピュアサブレ	消費	HPを最大値の30%回復。対象:味方1人
グッドレーション	消費	HPを最大値の60%回復。対象:味方1人
スイートリンゲル	消費	味方1人のHPを全回復。「戦闘不能」「ダウン系」以外の状態異常を回復
アンチドーテ	消費	味方1人の「毒」を回復
ミックスアンプル	消費	味方1人の「睡眠」「鈍化」「沈黙」を回復
リバースユニット	消費	味方1人の「戦闘不能」を回復。復帰後のHPは50%
コンディションG	消費	味方1人の「ダウン系」を回復
サブレパック	消費	HPを最大値の40%回復。対象:味方全員
レーションパック	消費	HPを最大値の80%回復。対象:味方全員
メディカルキット	消費	味方全員の「戦闘不能」以外の状態異常を回復
退魔のコロン	消費	次のゲートまで、エンカウント率を減少させる
集魔のコロン	消費	次のゲートまで、エンカウント率を上昇させる
ジャスパー	換金	異世界“イデア”で見つかる土台石の一つ
サファイア	換金	異世界“イデア”で見つかる土台石の一つ
豪傑の腕輪	アクセサリー	装備すると、防御力が5%アップ
巨人の腕輪	アクセサリー	装備すると、防御力が10%アップ
ポイズンガード	アクセサリー	装備すると、毒耐性が付加される
スリープガード	アクセサリー	装備すると、睡眠耐性が付加される
サークレット	アクセサリー	装備すると、アビリティゲージの上昇率がアップする
リストバンド	アクセサリー	装備すると、攻撃力が5%アップ
パワーリスト	アクセサリー	装備すると、攻撃力が10%アップ
防毒の魔よけ	アクセサリー	装備すると、毒無効になる
活性の魔よけ	アクセサリー	装備すると、気絶無効になる
盗賊の小手	アクセサリー	装備すると、エスケープゲージの減少が早くなる

クエスト

クエストとは?



ゲームをあるていど進めると、異世界"イデア"に関するさまざまな依頼を受けることができるようになります。クリアすると、レアアイテムなど、さまざまな報酬を受け取ることができます。依頼を受けたい場合は、リサに話しかけてください。

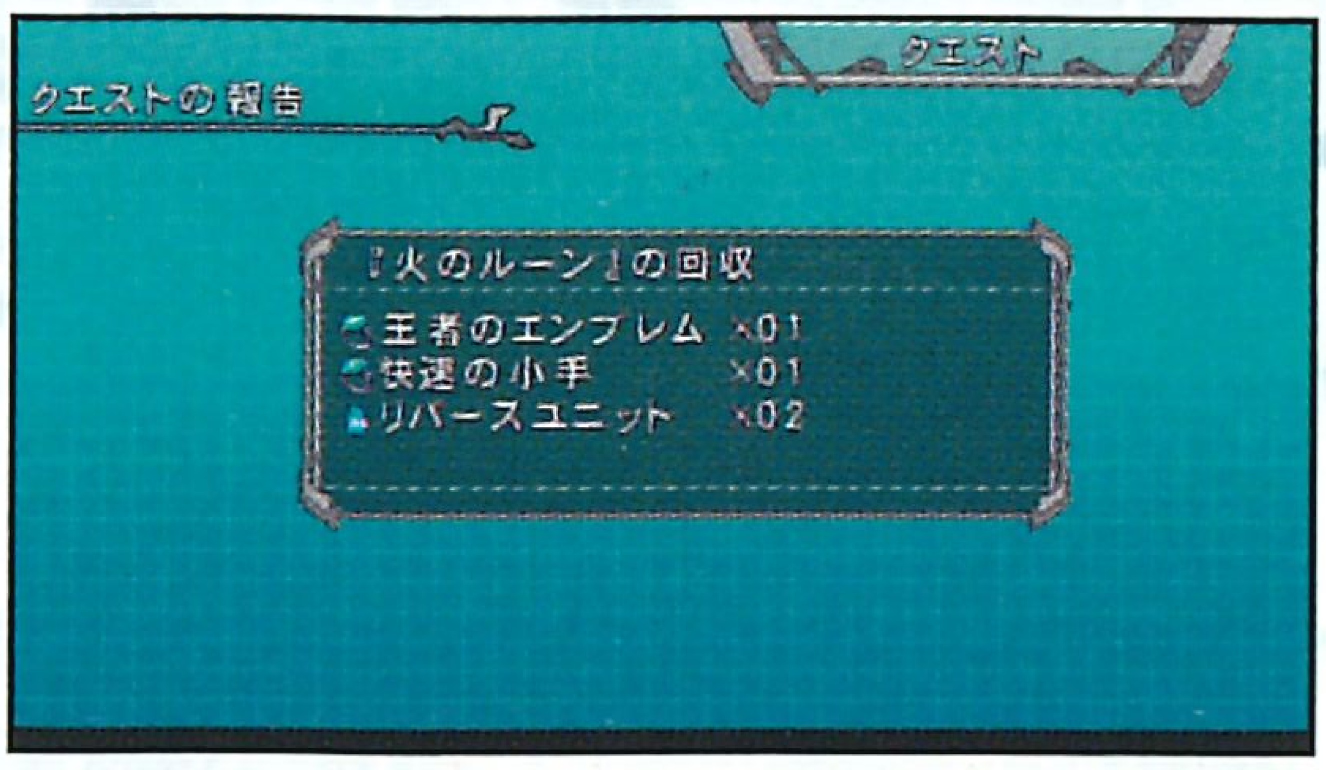
クエストの受注





「クエストの受注」を選択すると、クエストの一覧が表示されます。各クエストにカーソルを合わせると、画面下段にクエストの詳細と報酬が表示されます。受けたいクエストを選んで決定後、詳細を確認する必要があるクエスト(黄色い文字で表示)である場合は、依頼者に話を聞きに行ってください。

クエストの報告



依頼を達成したら、リサに話しかけて「クエストの報告」を選択すると、報酬を受け取ることができます。依頼者に話を聞きに行ったクエストの場合は、まず依頼者に報告をしてから、リサに報告するようにしてください。

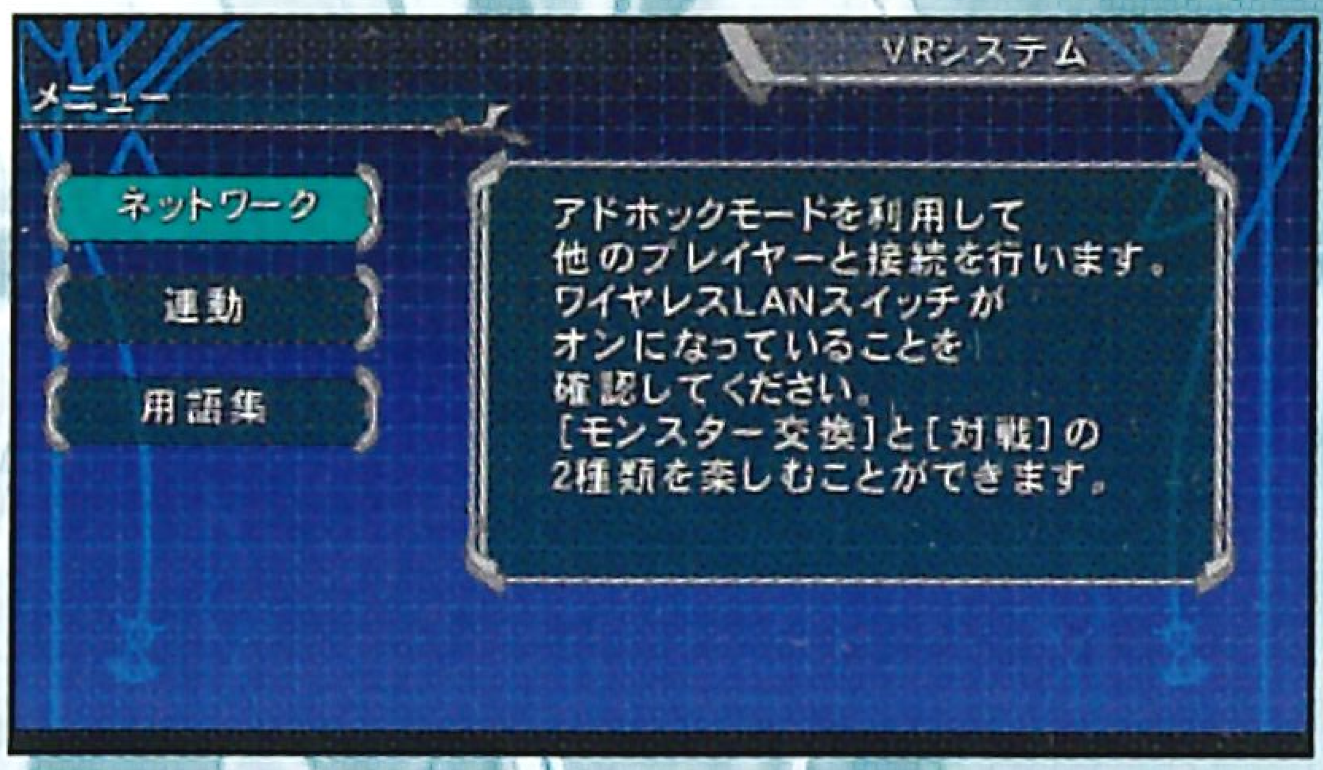
ネットワーク

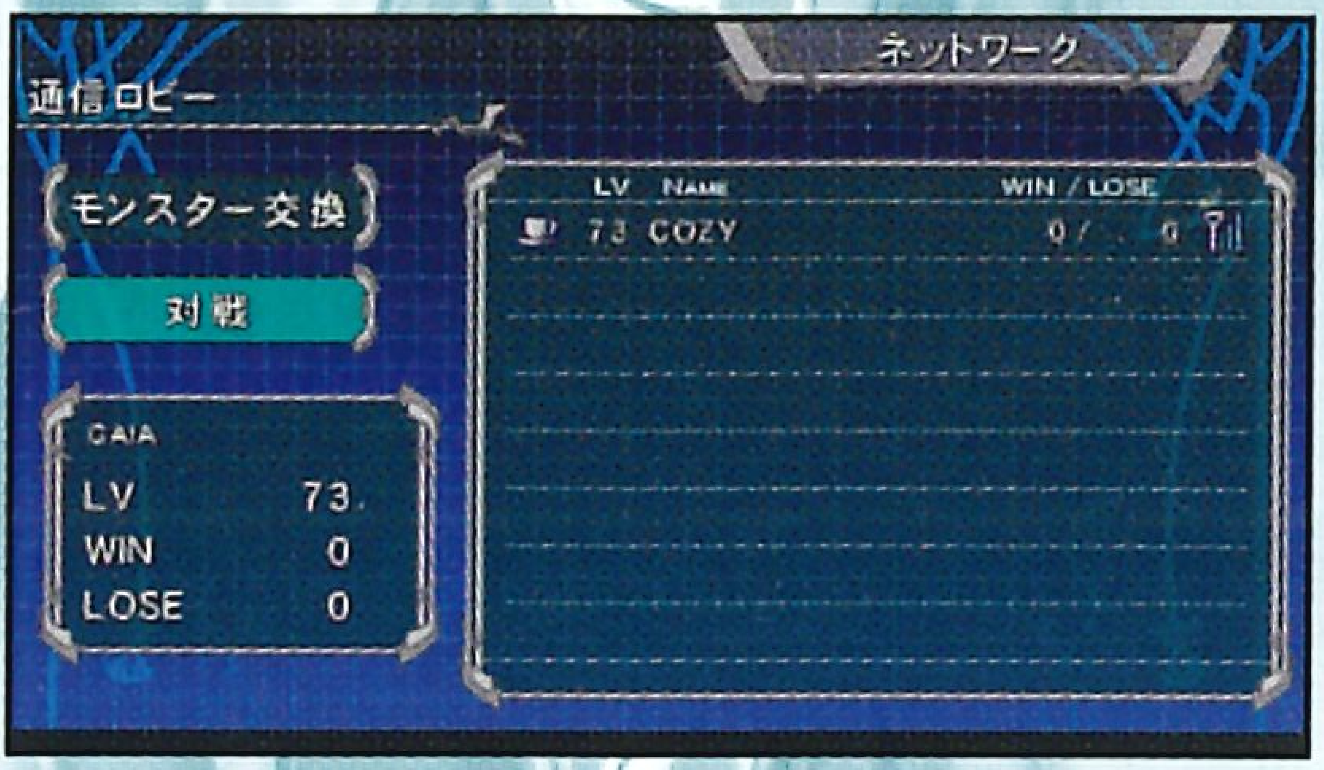
PSP®同士での通信プレイ

ある程度ゲームを進めると、戦技研（→**P.28**）で“VRシステム”を起動できるようになります。ミームに話しかけると、VRシステムメニューが表示されます。PSP®本体のアドホックモードを利用し、他のプレイヤーと通信プレイを行うことができます。なお、通信プレイを行うには、PSP®本体2台と、『Coded Soul』のゲームディスクが1枚ずつ必要となります。

接続の仕方

VRシステムを起動後、ワイヤレスLANスイッチがONになっていることを確認し、メニューから「ネットワーク」を選択します。通信ロビーが表示され、本作品の通信ロビーを表示中のPSP®が他にもある場合は、その情報が画面右側のリストに表示されます。モンスター交換／対戦を開始するには、リストから相手を選択し、相手が接続を了解する必要があります。





アドホックモードの注意点

※プレイする前にPSP®本体のワイヤレスLANスイッチをONにし、終了するまでOFFにしないでください。

※PSP®本体のホームメニューの[設定]→[ネットワークの設定]にある[アドホックモード]を全員[自動]に設定してください。

※[自動]に設定してうまく通信できないときは、全員が[1ch][6ch][11ch]のいずれかの同じ設定に変更してください。

※プレイしている間は、各プレイヤーとの距離を10m以内に保ってください。

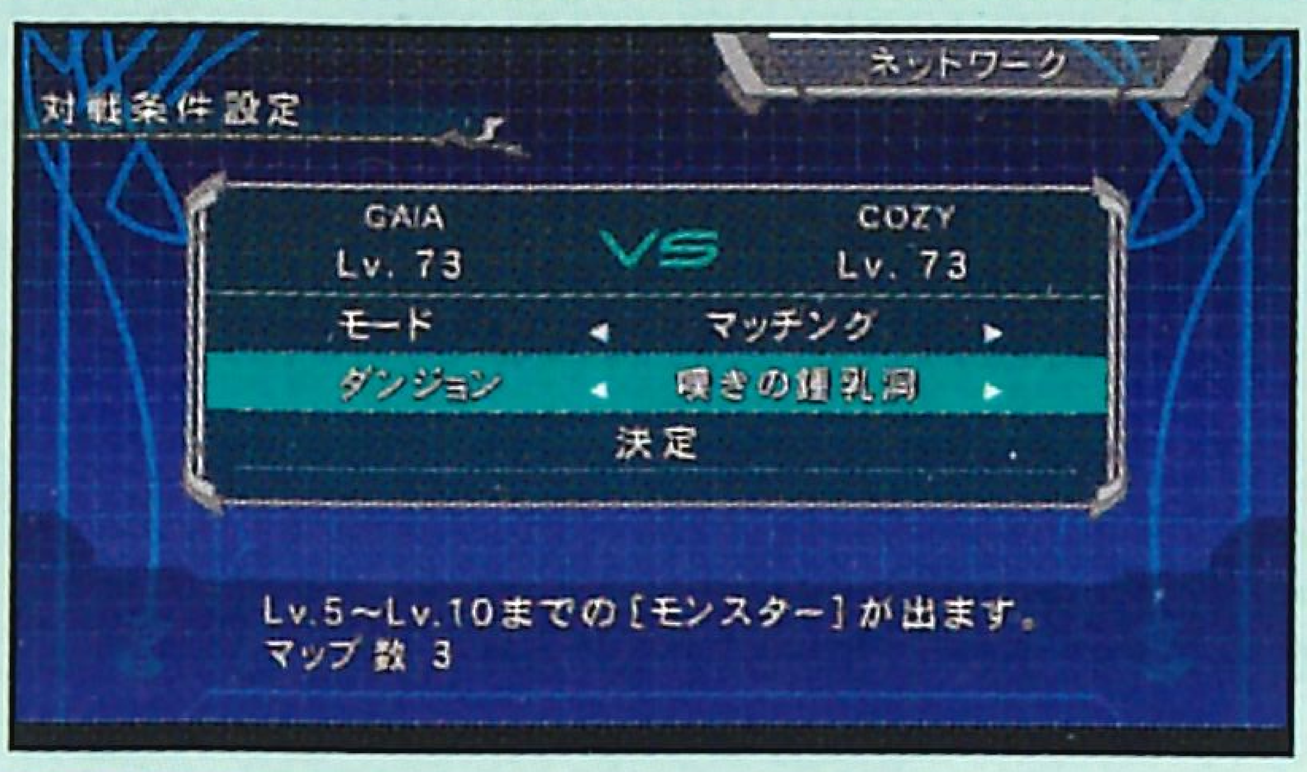
対戦

ゴールを目指してダンジョンを進む、プレイヤー対プレイヤーの2人対戦を行うことができます。双方が同じダンジョンを進み、先にゴールしたほうが勝ちとなります。対戦条件／パーティ編成／ゲートキーパー選択を終えると、対戦スタートとなります。なお、対戦を申し込んだプレイヤーが1P、申し込まれた側は2Pとなります。

対戦の準備

対戦条件設定

1P側のプレイヤーが、対戦のモードとダンジョンを設定します。「モード」で「マッチング」を選択すると、プレイヤーのレベルが同じになるよう補正されます。「フリー」の場合は、レベル補正は行われません。選べるダンジョンの種類は、1P側プレイヤーのゲーム進行状態に応じて異なります。



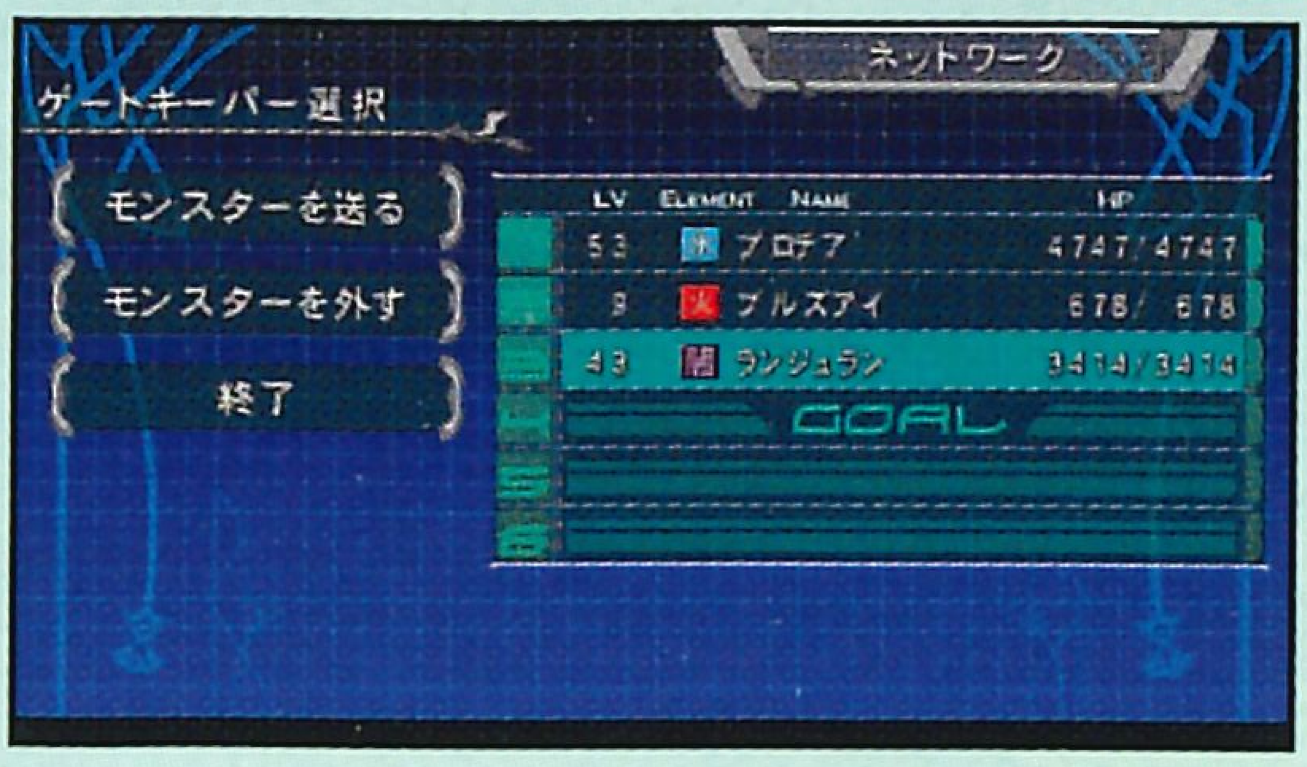
パーティ編成

1P側プレイヤー／2P側プレイヤーが共に、対戦に参加させるパーティの編成を行います。「モード」が「フリー」の場合は、プレイヤーのレベルに関係なく、モンスターを自由に編成することができます。「マッチング」の場合は、補正されたレベル以上のモンスターを選択することはできなくなります。



ゲートキーパー選択

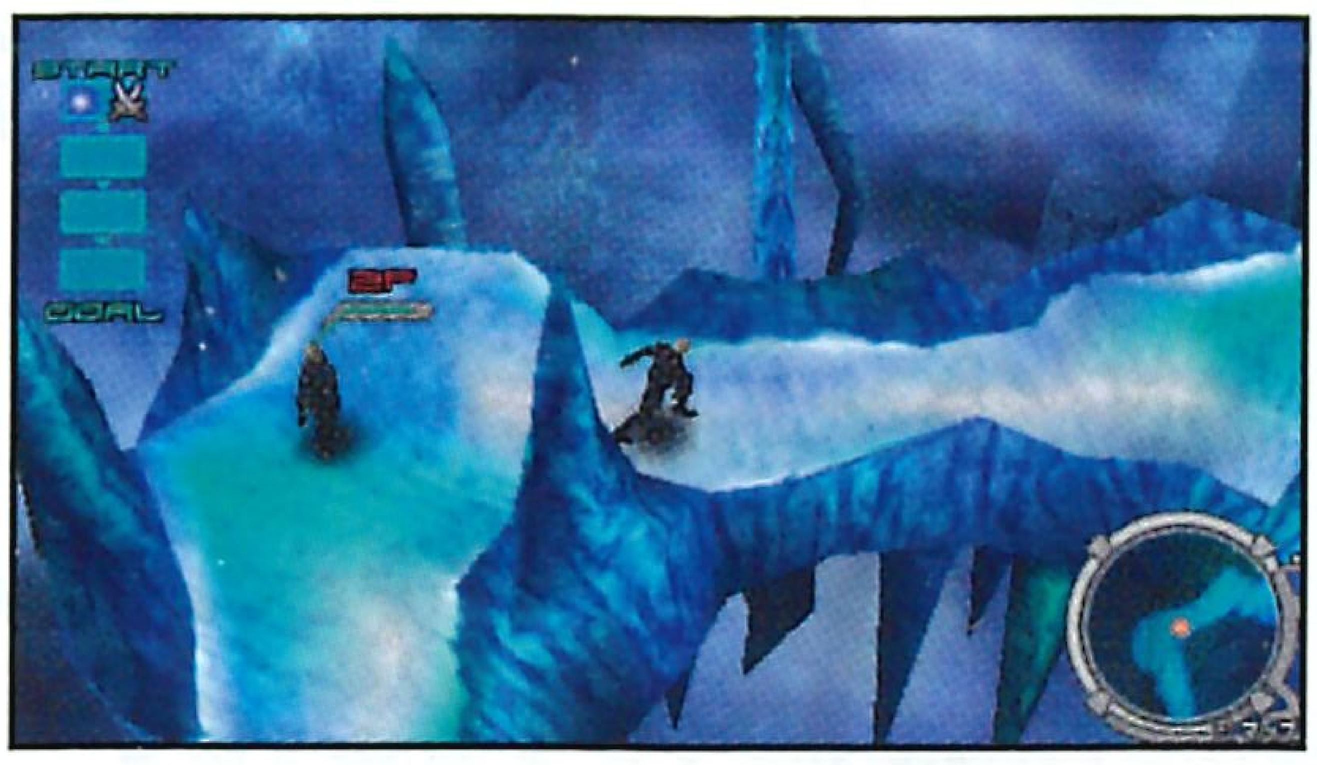
双方のプレイヤーは、対戦相手のマップに自分のモンスターを送り込み、邪魔をすることができます。送り込まれたモンスターは、各階層にあるワープゲートの前で相手のパーティを待ち伏せします。ゲートキーパーのモンスターは、階層ごとに1種類ずつ選択することができます（ゴールがある階層を除きます）。こちらも「モード」が「マッチング」の場合は、補正されたレベル以上のモンスターを選ぶことはできなくなります。



ネットワーク

対戦画面の情報

対戦画面には、対戦相手のキャラクターも表示されます。画面左上には、自分と相手がいる階層も表示されます。青い光は1P側、赤い光は2P側のプレイヤーを表しています。



対戦のルール／進め方

アイテムについて

ゲーム本編で入手した消費アイテムは、対戦プレイには持ち込めません。代わりに、対戦開始時にいくつかのアイテムが支給されます。あとは、ダンジョンにある宝箱などから入手してやりくりすることになります。なお、相手を邪魔したりできる、対戦専用の特殊なアイテムも存在します。



ワープゲートへの到達

各階層のワープゲート前には、対戦相手が送り込んだゲートキーパーが控えています。ゲートキーパーを倒さずにゲートにたどりつくことはできませんので、戦って勝利しましょう。



ゴールゲートの封印解除

最終の階層には、ゴールゲートがあります。ゴールゲート前にはゲートキーパーはいません。ただし、ゴールゲートは封印されており、封印を解くためには、宝箱に隠されている「封印解除アイテム」が必要となります。「封印解除アイテム」を入手すると、ゲートの封印が解けてゴールできるようになります。どちらかがゴールすると、対戦結果が表示されます。



リザルト



リザルト画面では、対戦結果に応じて褒賞アイテムが支給されます。支給されるアイテムは、対戦相手とどれだけ差をつけて勝利したかに応じて変化します。なお、敗北したプレイヤーにも残念賞として回復アイテムが支給されます。なお、同条件で再度対戦を行いたい場合は「リトライ」、条件を変更して対戦する場合は「条件を変更」、対戦を終了したい場合は「終了」を選んでください。

モンスター交換

プレイヤー同士で、所持しているモンスターを交換／譲渡し合うことができます。モンスターを相手に送る場合は「送る」、相手からモンスターを受けとる場合は「受けとる」を選択してください。

交換の仕方

「送る」を選択した場合は、モンスターリストから送るモンスターを選んで決定してください。相手が送るモンスターを選択するか、「受け取る」を選択したら、その条件で交換するかどうかを選択します。応じる場合は「交換決定」を、応じない場合は「交換拒否」を選んでください。「受け取る」を選択した場合は、相手が送ったモンスターの表示を確認し、「交換決定」または「交換拒否」を選択してください。





“FolksSoul 失われた伝承”(PLAYSTATION®3)との連動

“VRシステム”では、“FolksSoul 失われた伝承”(PLAYSTATION®3)との連動機能が利用できます。連動クエストやカルマの追加といった様々な特典を得たり、捕獲したモンスターを送り合うことができます。

用意するもの

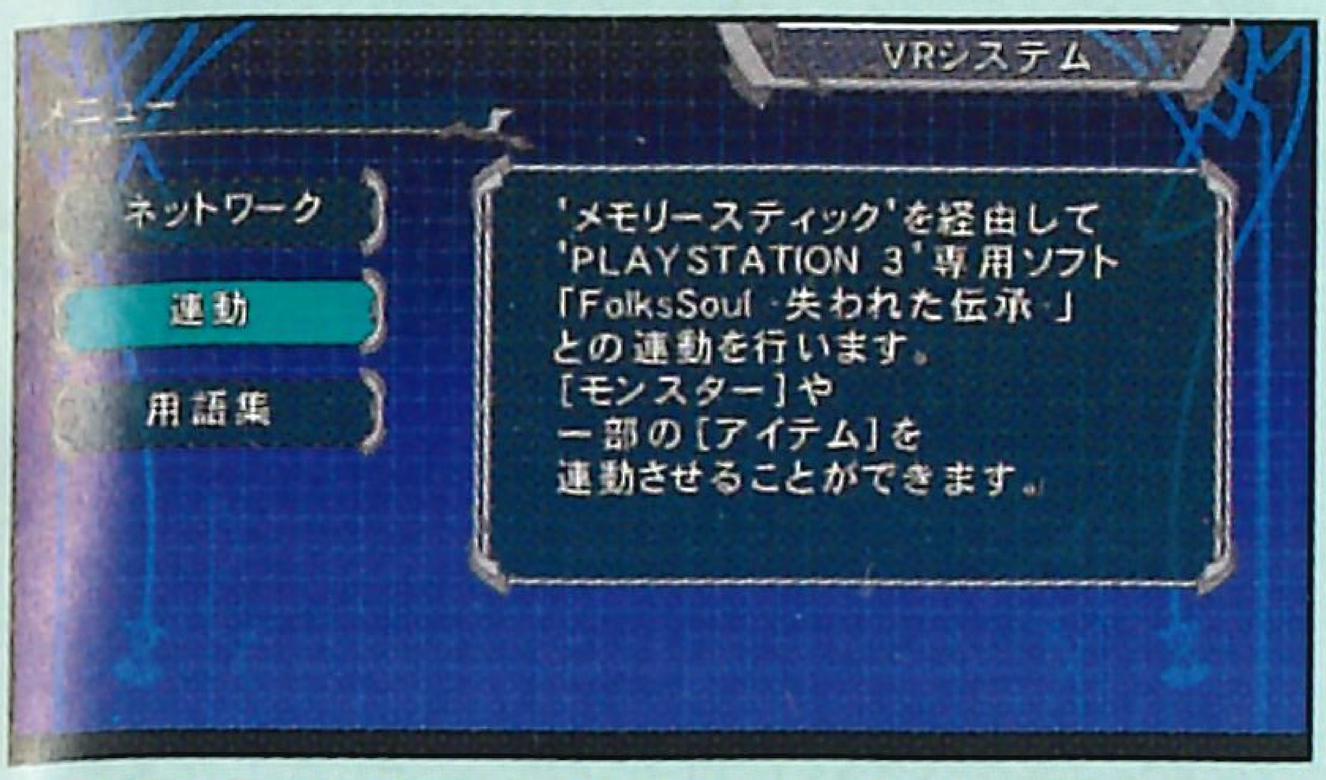


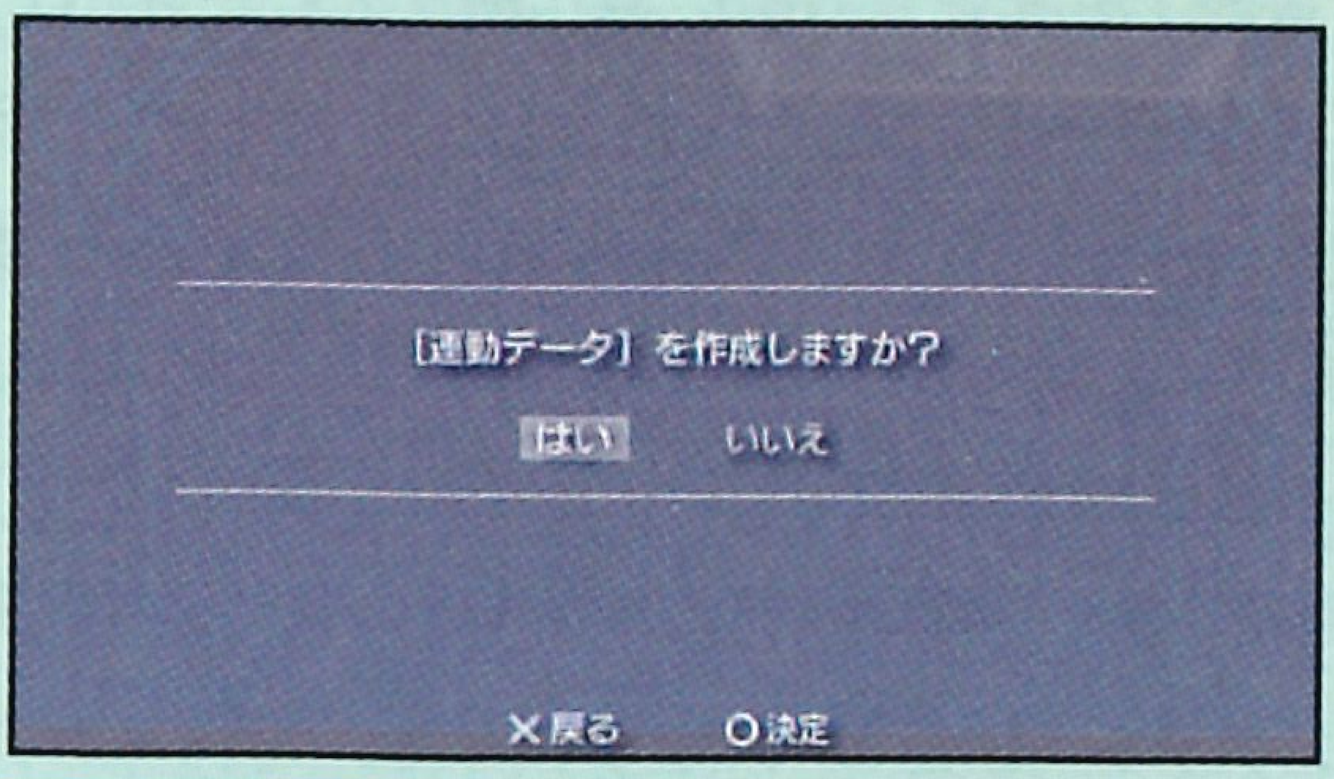
ケーブルの接続 USBケーブルを用意し、PLAYSTATION®3とPSP®それぞれのUSB端子に差し込んで、本体同士を繋ぎます。USBケーブルの接続は、双方の本体にソフトをセットして電源を入れた後でも有効になります。

連動の準備

連動データの作成

まずは"Coded Soul"側で、連動に必要なデータを"メモリースティック"に作成します。戦技研でミームに話しかけてVRシステムを起動し、メニューで「連動」を選択してください。"メモリースティック"上に連動データが存在しない場合、連動データを作成する画面が表示されます。



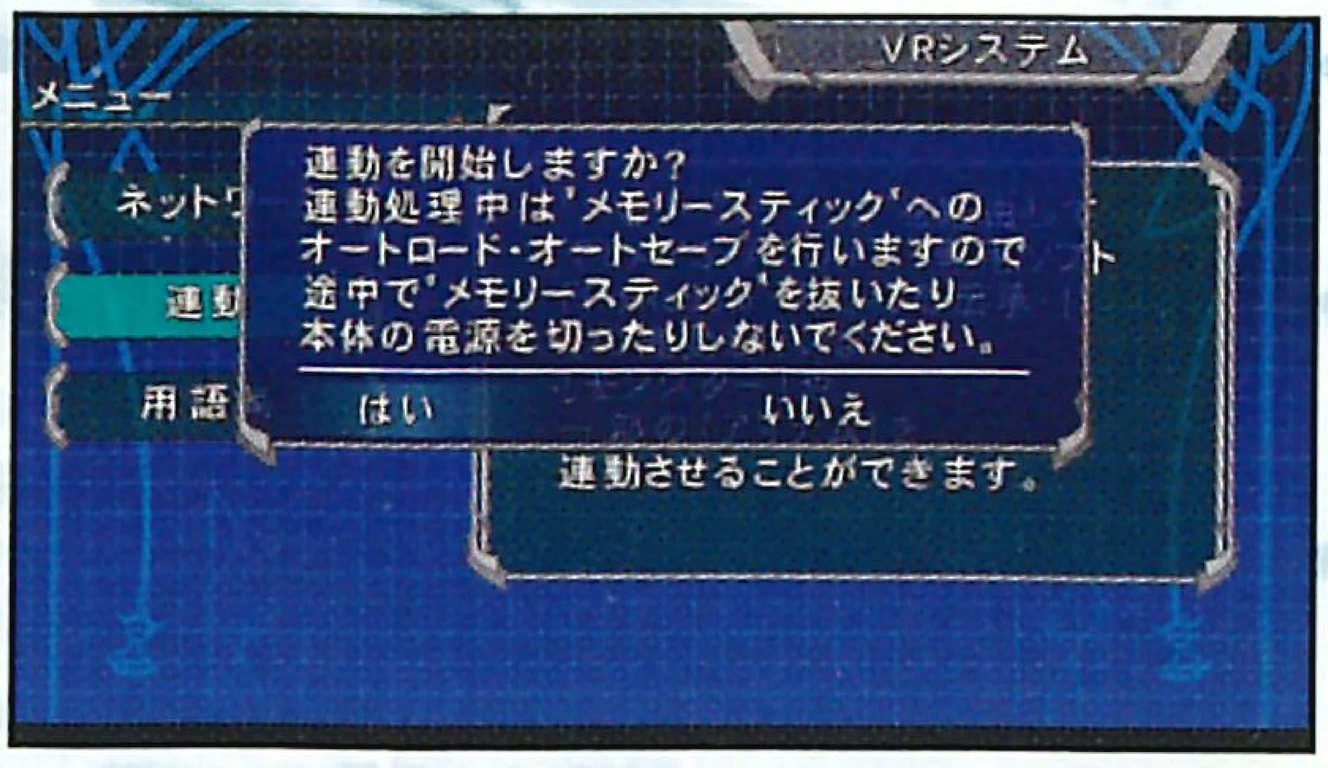


接続の仕方

PSP®の"Coded Soul"側と、PLAYSTATION®3の"FolksSoul 失われた伝承"側では、接続の仕方が異なります。

"Coded Soul"側

"Coded Soul"のセーブデータが入った"メモリースティック"をPSP®の"メモリースティック デュオ"スロットに差し、"Coded Soul"を起動します。VRシステムが使用可能なセーブデータをロードし、ミームに話しかけてVRシステムメニューから「連動」を選択します。



"FolksSoul 失われた伝承"側

PLAYSTATION®3本体とPSP®をUSBケーブルで繋ぎます。「連動データ」がある"メモリースティック"をPSP®の"メモリースティック デュオ"スロットに差し、システムソフトウェアを起動して("Coded Soul"は起動しません)、「設定」>「USB接続」を選択します。その状態で、"FolksSoul 失われた伝承"を起動し、タイトルメニューで「連動」を選択してください。なお、PLAYSTATION®3本体が"メモリースティック"スロットを備えている場合は、"メモリースティック"スロットに「連動データ」がある"メモリースティック"を差した状態で、"FolksSoul 失われた伝承"を起動してください。

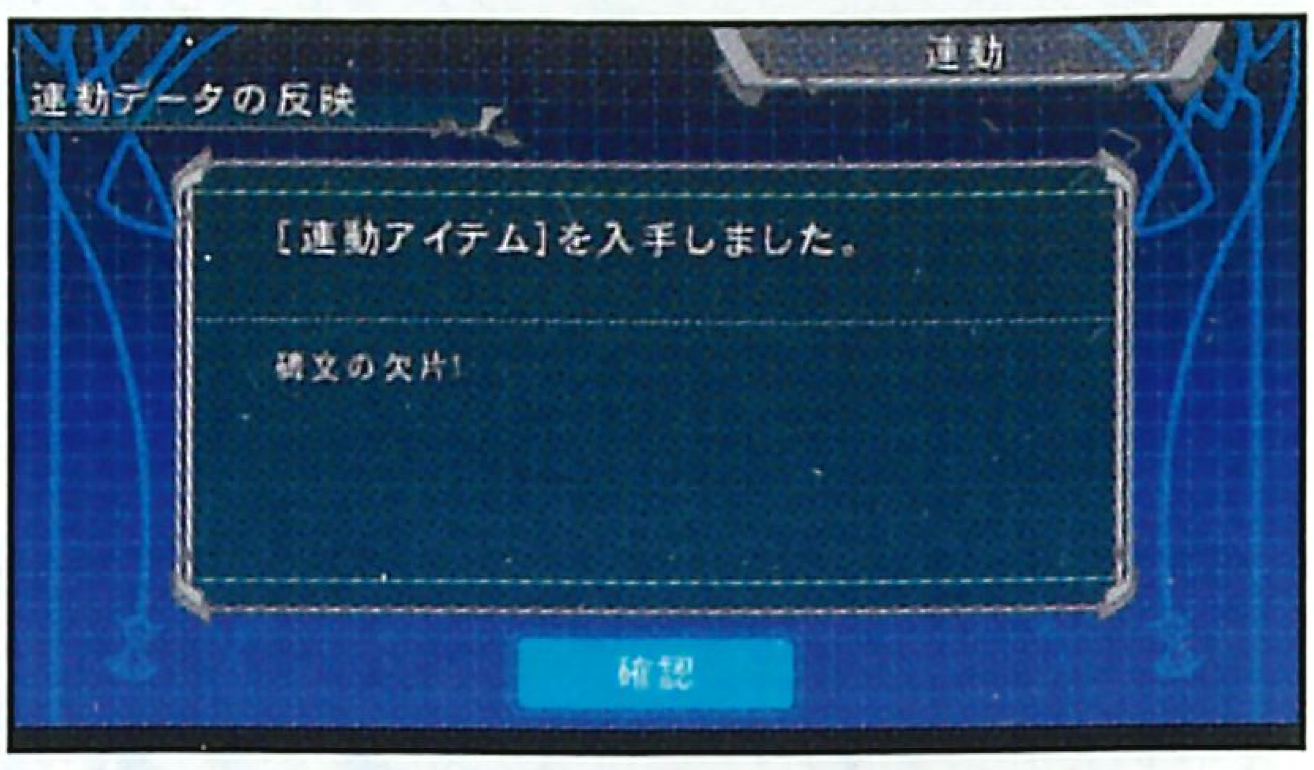


連動

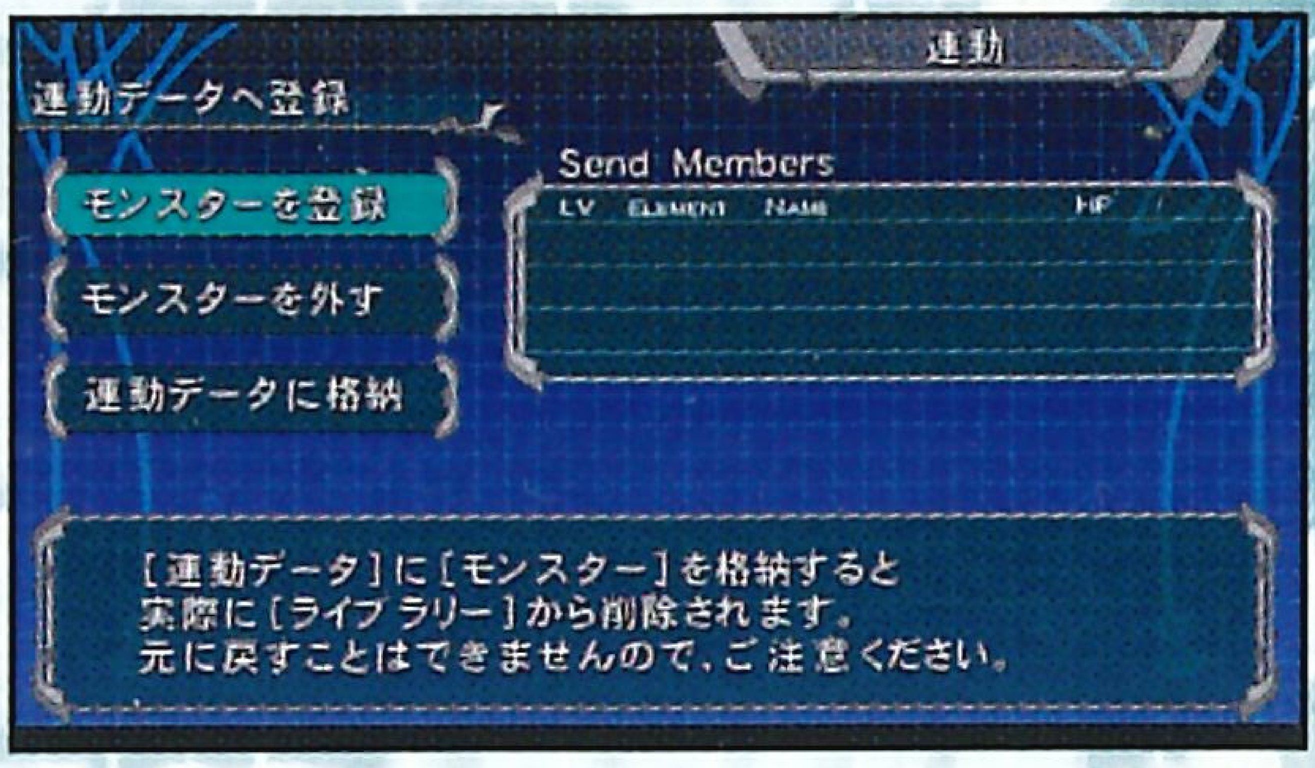
連動データへのアクセスと遊び方

“Coded Soul” 側

VRシステムメニューで「連動」を選択後、“メモリースティック” 上に「連動データ」がある場合は、自動的にロードが始まります（「連動データ」が、別の “メモリースティック” に入っている場合は、「連動」を選択する前に差し換えてください）。
「連動データ」に、“FolksSoul 失われた伝承” から送られた新しい連動特典要素がある場合、入手した連動アイテム→解放された連動カルマ→送られたモンスターの順に詳細が表示されます。新しい要素がない場合はスキップされます。
連動特典要素の反映が終了すると、“FolksSoul 失われた伝承” 側に送るモンスターの登録画面が表示されます。登録を完了して連動データに格納すると、セーブして「連動」終了となります。

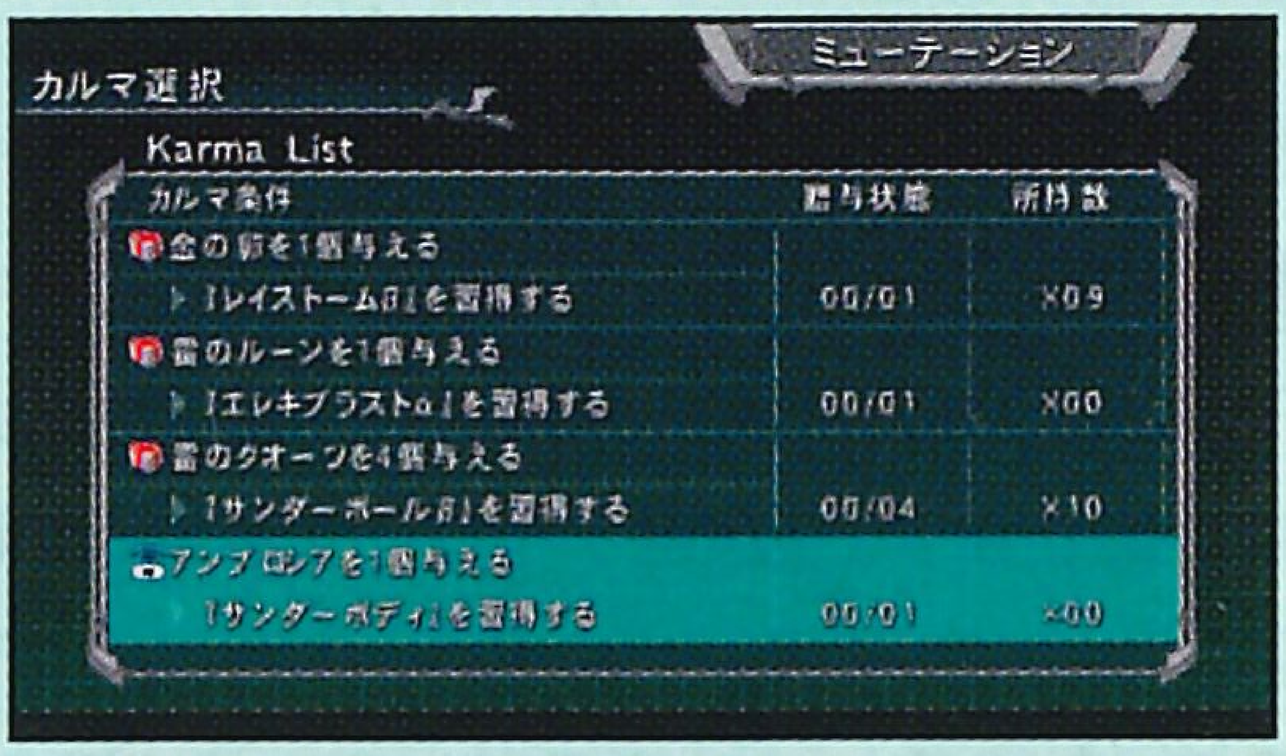






連動特典カルマ

モンスターの中には、連動によって新しいカルマを入手できるものがいます。連動特典として得たカルマは、モンスターのカルマリストに追加されます（ のマークがつきます）。



モンスターの入手

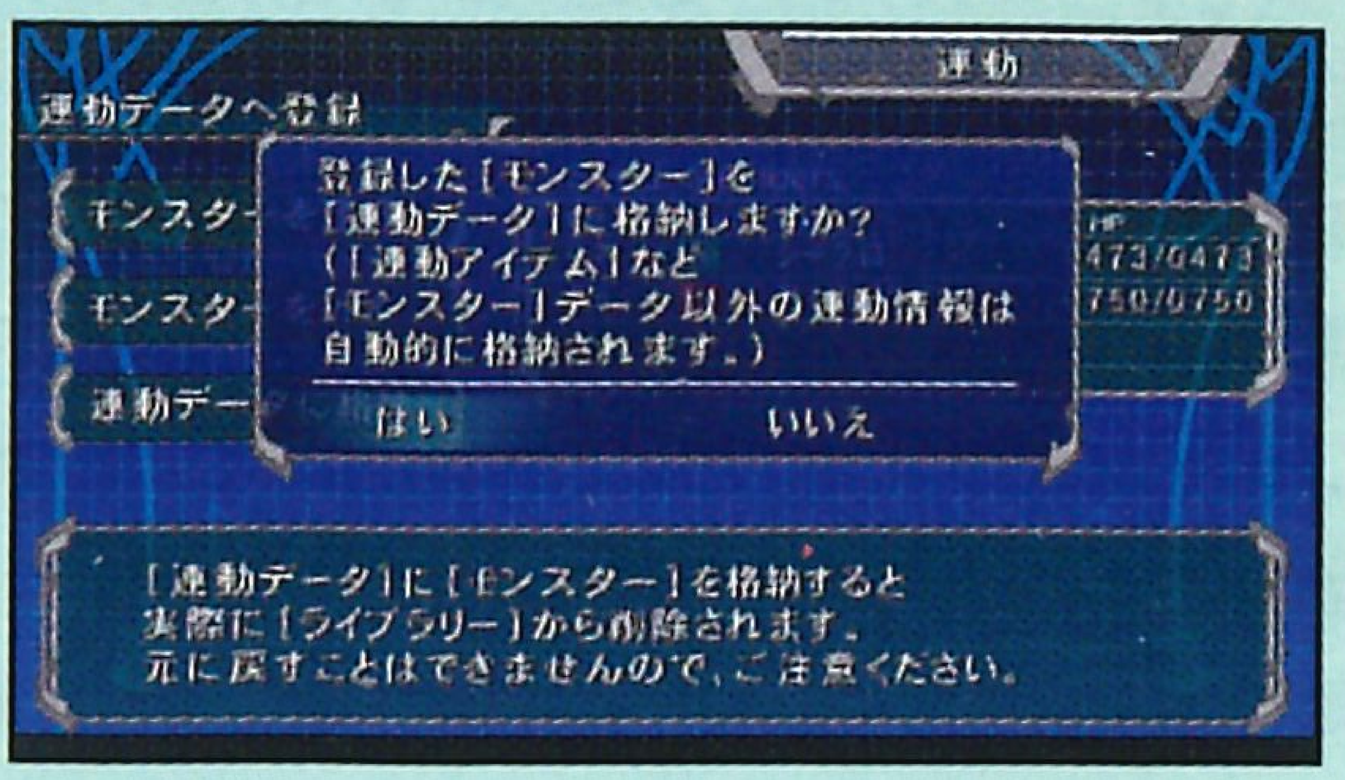
“FolksSoul 失われた伝承”側で送ったフォークスを、“Coded Soul”側で仲間モンスターとして受け取ることができます。フォークスとは、“FolksSoul 失われた伝承” に登場する異界の住人のことです。入手したモンスターはライブラリーに登録されます。



“FolksSoul 失われた伝承” 側へモンスターを送る

モンスターを送りたい場合は、モンスターの登録画面で「モンスターを登録」を選び、リストから任意のモンスターを選んでください。登録をやめたい場合は「モンスターを外す」でリストに戻すことができます。登録が完了したら「連動データに格納」を選んで決定してください。なお、送ったモンスターのステータスは、“FolksSoul 失われた伝承” 側で受け取った際に補正されます。

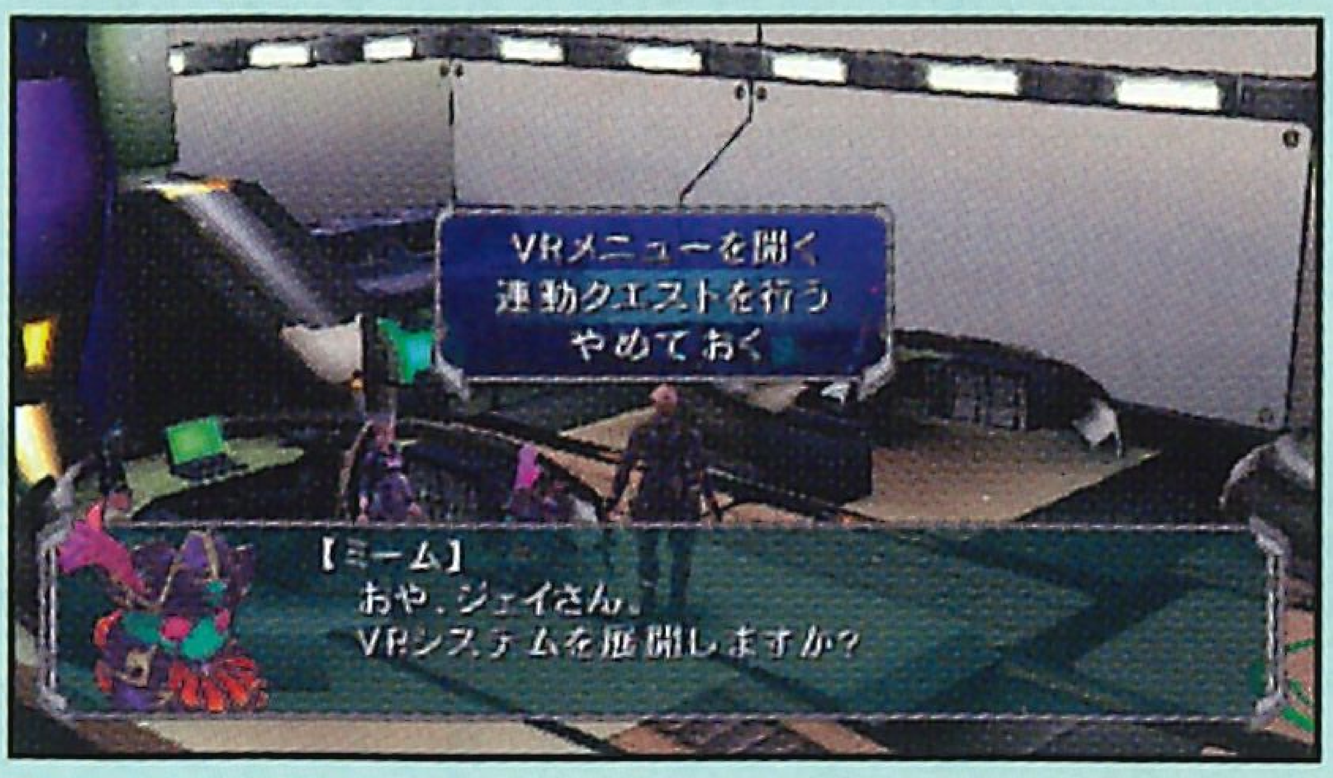




連動アイテムと連動クエスト

連動アイテムを入手すると、戦技研でイベントが発生し、連動アイテムの解析が行われます。解析が終了すると、連動クエストが遊べるようになります。ミームに話しかけて、「連動クエストを行う」を選択してください。なお、連動クエストをクリアすると、連動専用モンスターを入手することができます。



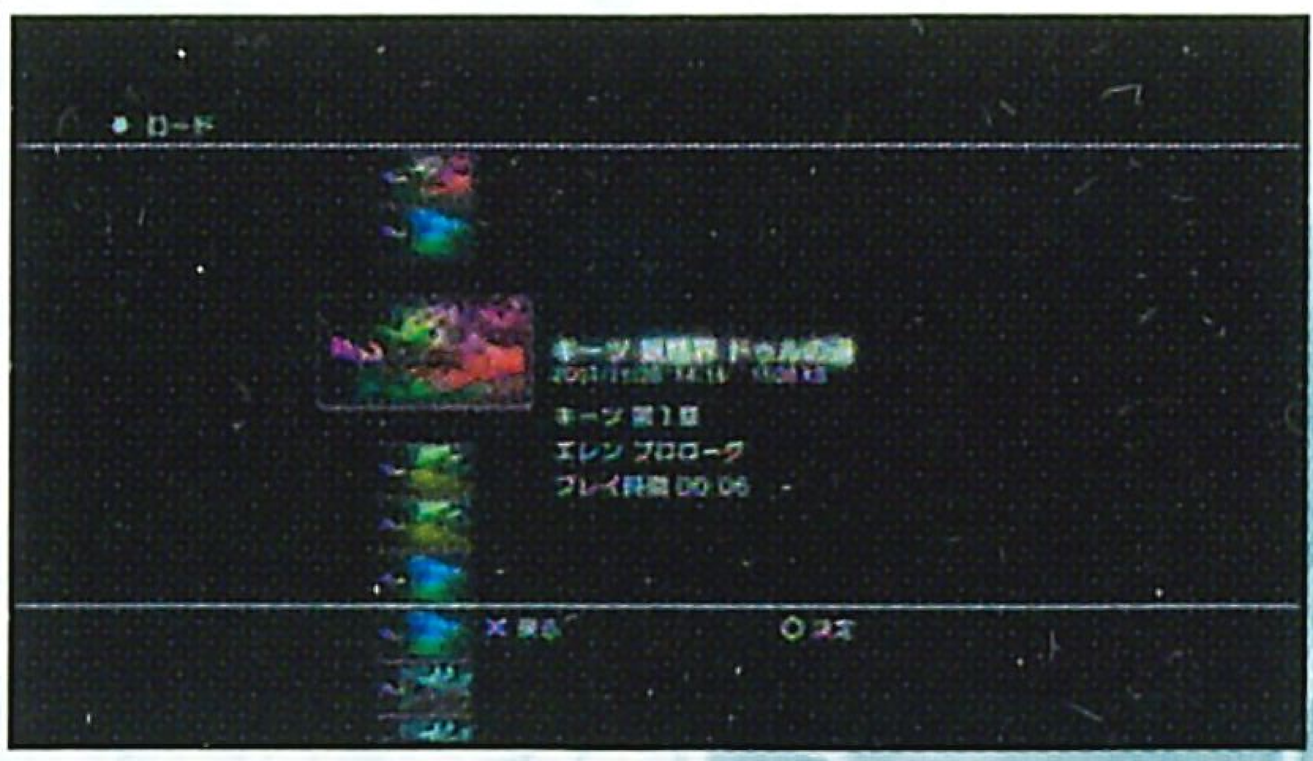


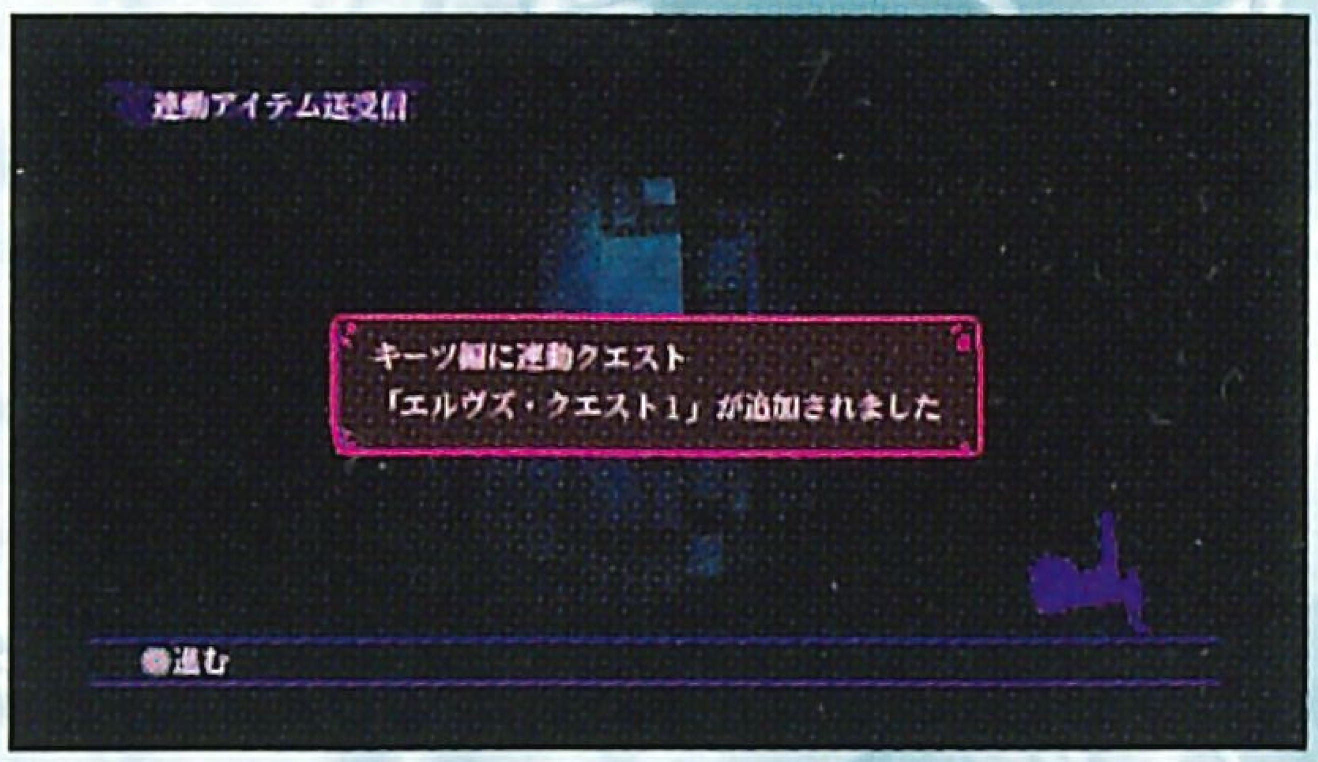
連動

連動データへのアクセスと遊び方

"FolksSoul 失われた伝承"側

タイトル画面で「連動」を選択し、PSP®との連動を開始したら、"Coded Soul"側のデータが格納された「連動データ」を反映させたいセーブデータを選んでください。次に、"メモリースティック"との通信が行われますので、「連動データ」がある"メモリースティック"を選択してください。
取り込んだ「連動データ」に新しい連動特典要素がある場合、連動アイテム入手による連動クエストの発生→解放された連動特典カルマ→送られたフォークスの入手の順で詳細が表示されます。新しい要素がない場合はスキップされます。
連動特典要素の反映が終了すると、"Coded Soul"側に送るフォークスの送信画面が表示されます。フォークスを選択後、「連動データ」がある"メモリースティック"にデータの書き出しを行い、通信内容をセーブして「連動」終了となります。

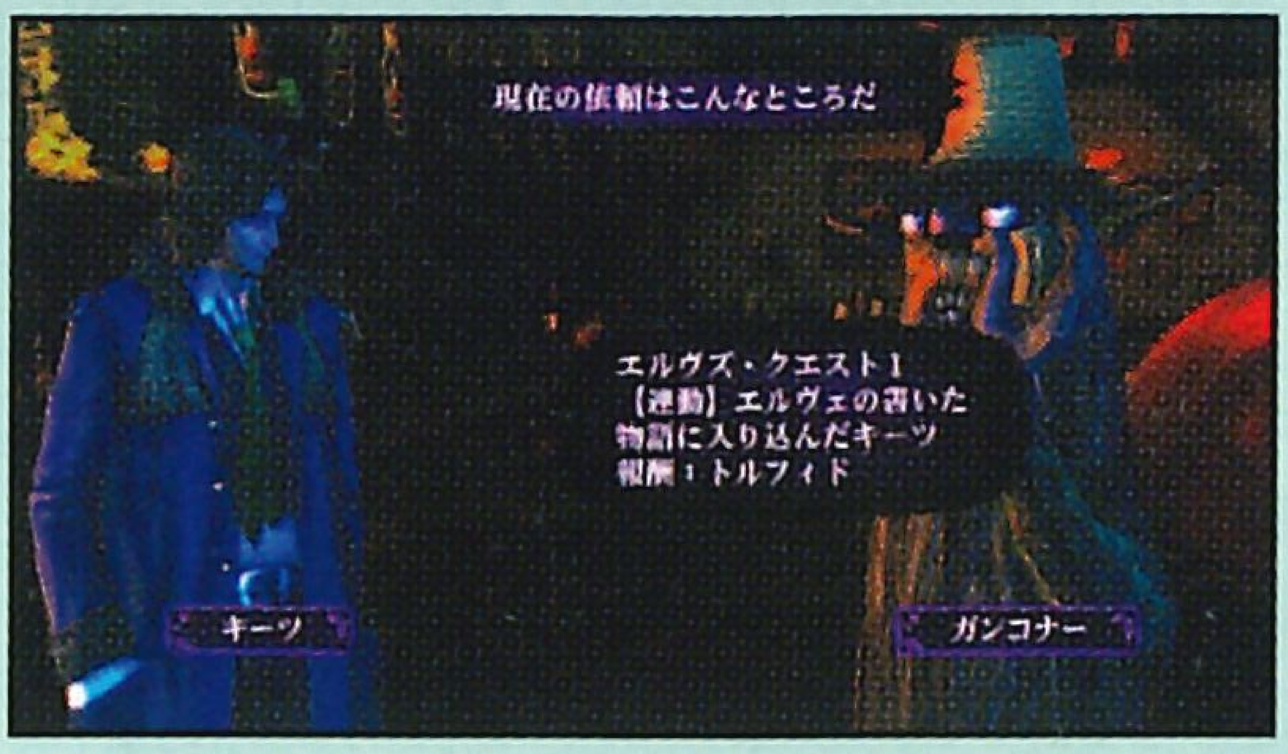






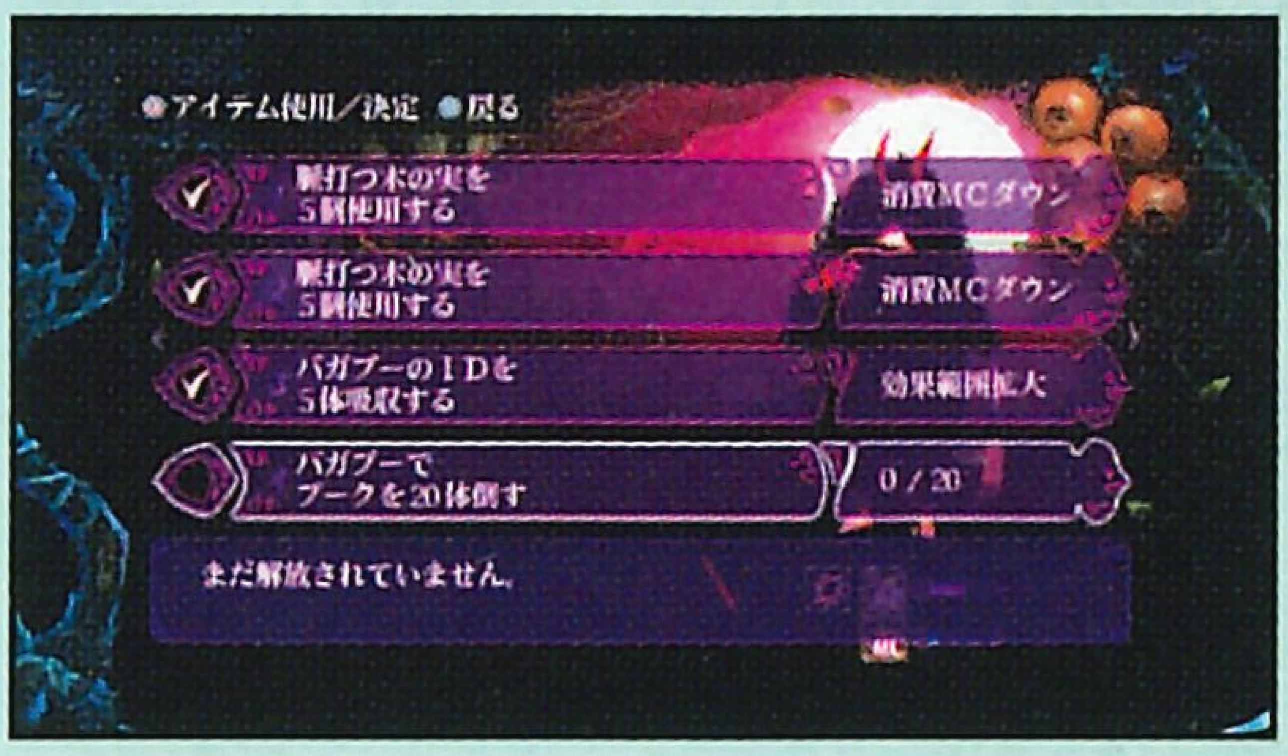
連動アイテムとクエスト

連動アイテムを入手すると、連動クエストが遊べるようになります。レムリック村のパブでマスターに話しかけ、「クエストについて」を選び、依頼リストから追加された連動クエスト名を選んで決定してください。



連動特典カルマ

モンスターの中には、連動によって新しいカルマを入手できるものがいます。連動特典として得たカルマは、モンスターのカルマ情報に追加されます。メニュー画面で「フォークス」を選び、任意のフォークスの「カルマ情報」を見ると確認できます。



フォークスの入手

“Coded Soul”側で送ったモンスターを、“Folks Soul 失われた伝承”側で使役するフォークスとして受け取ることができます。フォークスを入手した際に、エレン／キーツのどちらに使役させるのかメッセージが表示されますので、任意の主人公を選択してください。

“Coded Soul”側にフォークスを送る

フォークスを送りたい場合は、フォークス送信画面で任意のフォークスを選び、◎ボタンで送信リストに追加してください。L1ボタン／R1ボタンで、エレン／キーツのフォークスのリストが切り替えられます。登録の終了はSTARTボタンで行います。「フォークスを送信しますか?」のメッセージで「はい」を選択すると、通信が始まりますので、「連動データ」がある“メモリースティック”を選んでデータ書き出しを行ってください。なお、送ったフォークスのステータスは、“Coded Soul”側で受け取った際に補正されます。





スタッフクレジット

キャスト

ジェイ
小杉　十郎太

ゲイル／ナレーション
皆川　純子

メイ／アイシャ
大原　さやか

リサ
川澄　綾子

エステル／ジェイ（子供）
釘宮　理恵

ミーム
若本　規夫

フリーマン
立木　文彦

ユアン／迷い人
桐井　大介

リノ／研究員／黒き墓標の住人
中尾　衣里

ユージン／医者
八戸　優

ホーク／軍人／研究員
堀川　仁

クリエイティブプロデューサー
岡田　耕始

ディレクター
北野　誠

シナリオ
実弥島　巧
鳥山　晃之

シナリオサポート
逢巳　則之

プランニングリーダー
鶴田　道孝

プランナー
木村　邦彦
寺内　孝
松本　豪
八巻　良和
又吉　智
丸山　雅史

プログラムリーダー
野田　哲郎

プログラム
遠藤　聖
堀端　彰
堀越　正弘
玉井　明彦（イースマイル株式会社）

デザインリーダー
半井　伸明

キャラクターデザイン
風間　雷太

アートデザイン
円山　祥之

キャラクターモデル
小海　聡
巻島　孝行
本多　繁樹



キャラクターモーション/ムービー
菅野　千尋

背景モデル
佐藤　大資
松田　知子
芦原　由美子
内藤　雅弓

2Dインターフェイス
竹市　寛

エフェクト
草薙　圭一郎
藤井　進

ラインプロデューサー
村上　純一
香西　邦彦

グラフィック協力

ポリゴンマジック株式会社
株式会社デジタルワークスエンターテインメント

プログラム協力

株式会社マイルストーン
木村　拓史
中本　博典
谷田　貴史
瀧　栄司

株式会社スタジオトリコ
坂本　拓実
島田　薫
境　一憲

イースマイル株式会社
葛西　倫明

音響製作

有限会社ベイシスケイプ

音響監修
崎元　仁

音響監督
金子　昌晃

作曲
コーデッドソウルのテーマ
-Coded Soul Theme-
崎元　仁
岩田　匡治
金田　充弘
阿部　公弘
上倉　紀行

効果音
中越　健太郎

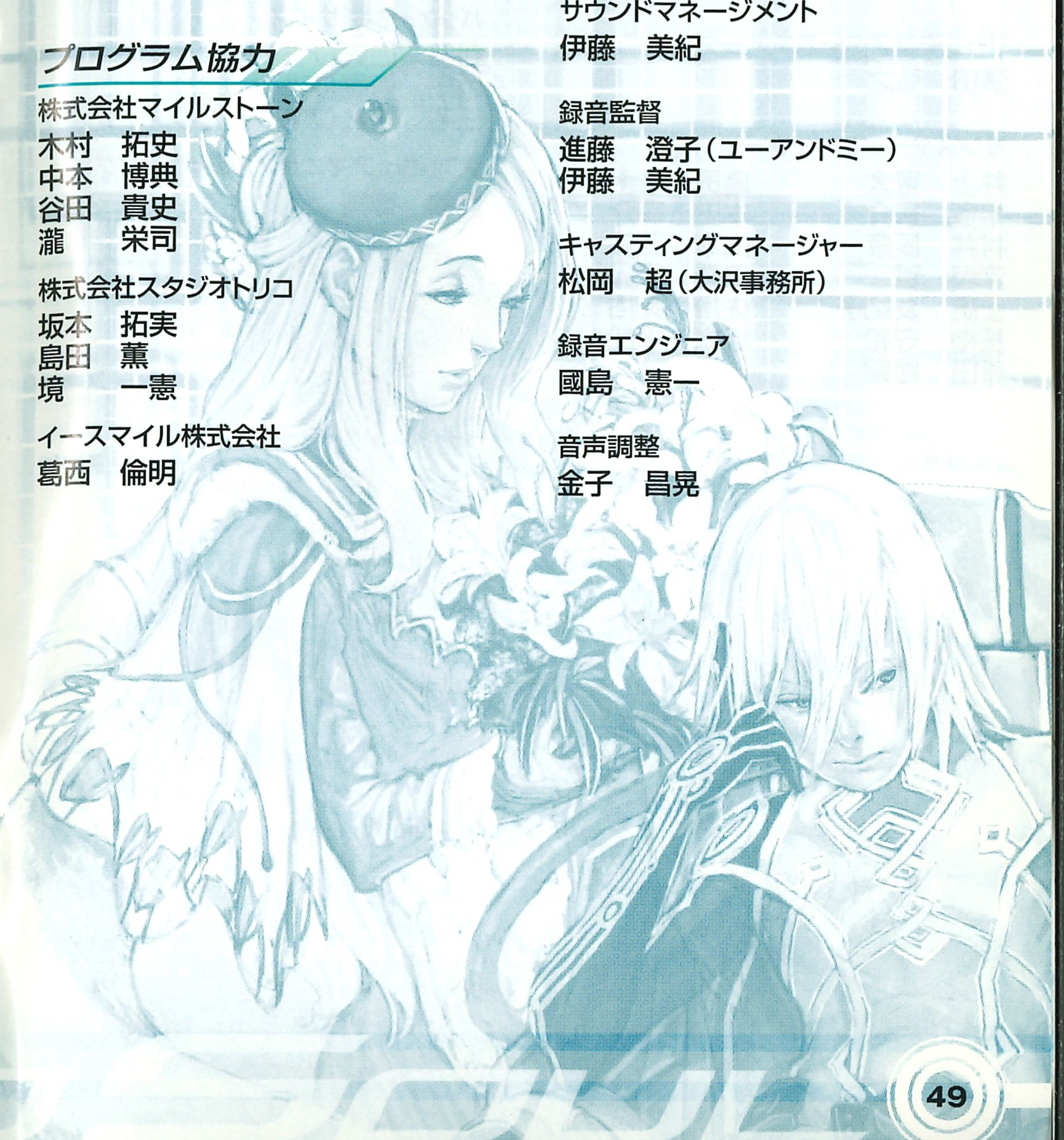
サウンドマネージメント
伊藤　美紀

録音監督
進藤　澄子（ユーアンドミー）
伊藤　美紀

キャスティングマネージャー
松岡　超（大沢事務所）

録音エンジニア
國島　憲一

音声調整
金子　昌晃



スタッフクレジット

開発協力

株式会社ゲームリパブリック

リードモンスターデザイン
六倉　千尋

モンスターデザイン
沓澤　一誠
我妻　徹矢

リードモンスターモデリング
黒籔　裕也

モンスターモデリング
大島　達也
大滝　毅
大場　信吾
米本　すみれ
根岸　寿美
堀江　真沙代
鈴木　章代
池内　望
大野　力
松村　和也
坂本　充
星　ゆかり
吉本　葵
高橋　亮太郎
鈴木　宏昌

リードモンスターアニメーター
濱田　弘之

モンスターアニメーター
井上　竜太
本多　宗介
村井　辰彦
深堀　誠
上田　友紀子
長櫓　守和
原田　絵梨
島尻　康士
本田　宗介
山本　亜矢
津端　拓人
佐川　英佑
坂本　卓哉

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

QAマネージャー
佐藤　有紀
佐藤　友彦

QAスタッフ
首藤　勝之
峯田　寿里
指吸　真彦
松元　亮一
コン　君皓
香取　孝夫
鈴木　健二
矢崎　やよい
山本　千尋
冨樫　広暁
加治　敏志
九島　裕美
水野　泰洋
宇佐美　肇
黒沢　慶子
國方　未樹
小山　洋明

パッケージコーディネイト
小宮　浩典
新居　康子
崎前　敦之

河上　一明（SMC）
菅沼　謙二（SMC）

パッケージデザイン
村上　仁史（アルヴィオン）
添田　修嗣（アルヴィオン）
三宅　隆之（アルヴィオン）

ソフトウェアマニュアルライティング
関根　博美



プロモーション企画
細谷　恵
花田　瑞穂
林　慶太
老沼　賢陽

販売企画
植田　浩
増本　光高
玉置　聡

スペシャルサンクス
坪内　君憲
飯塚　康弘
金子　愛
阿久津　幸宏（株式会社ガイア）
平岡　陽子（株式会社ガイア）
松本　紫歩子（有限会社ベイシスケイプ）

アソシエイトプロデューサー
梶井　健
高山　裕也

エグゼクティブプロデューサー
ビル　リッチ

スーパーバイザー
竹野　史哉
ショーン　レーデン
佐々木　誠義
佐伯　雅司
桐田　富和
小林　康秀

開発

株式会社ガイア

制作・著作

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント

本製品にはDynaFontを使用しています。DynaFontは、DynaComware Taiwan Inc.の登録商標です。





インターネットアンケートのお知らせ

Sony Computer Entertainment Japanでは、より一層楽しんでいただけるゲームをお届けするために、ご購入いただきました皆様にインターネットによるアンケートを実施しています。ご協力いただいた方には、もれなく「特製パソコン用壁紙」をプレゼントさせていただきます。以下のURLにアクセスし、掲載されている登録方法に従ってお答えください。多くの皆様からのご協力をお待ちしております。

☑『Coded Soul ー受け継がれしイデアー』インターネットアンケートのURL
http://www.jp.playstation.com/fb/ucjs010061.html

※ 携帯電話、PHSからは、ご回答できません。インターネットアンケート受付期間は発売後3ヶ月間です。

14才までのお子さまは、ほごしゃのかたといっしょにかいてください。

"PlayStation"オフィシャルサイト SCEJソフトウェア情報 http://www.jp.playstation.com/scej/

楽しいコンテンツが盛りだくさん! SCEJモバイルサイト http://www.mobile-scej.jp/

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

UCJS 10061

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント